HeXXen 1730

Abenteuer in der Welt barocken Horrors

Mirko Bader

РУССКАЯ ВЕРСИЯ

HEXXEN 1730

РУССКАЯ ВЕРСИЯ

Приключение в мире барокко-хоррора

Игра HeXXen 1730 – придумана и написана Марко Бадером. Все использованные в книге иллюстрации относятся к 15-19 векам и являются общественным достоянием. Композиция на титульном листе создана при сотрудничестве с Кристин Херрман. Изображение на обложке принадлежит Альберту Циммерману (1808-1888). Шрифт Leipzig Fraktur Питера Вигеля, CAT Wolgast (свободное распространение). Вся графика создана посредством использования общедоступных фонов и библиотек.
Макет книги собран в Scriptus. Оформлено при помощи Inkscape.

Благодарность: Кристин Херрман, Тестеры: Сигрид Борбонус, Берт Гелхаар, Томас Гарцински, Маттиас Ланг, Йоханнес Байхель, Михаэль Вольф, Клаус Бакхаус, Мичи и Бернд Ягер.
Также спасибо Роувену Вайнбаху (13 Mann Verlag) за дружескую помощь.
Отдельная благодарность пользователям блогов RSP-Blogs.de и RPGnosis.wordpress.com за поддержку.

Эта книга распространяется бесплатно (да, действительно). Вы можете делать с ней что хотите, кроме продажи и попытки выдать ее за свою идею. Распространение категорически приветствуется.

Оригинальное издание © Мирко Бадер, 2014.
Перевод © Рекс Рекстон, 2017.

Перевод «HeXXen 1730 - Русская версия» выполнен Рексом Рекстоном с официального разрешения автора. Все права на книгу принадлежат Мирко Бадеру, условия распространения соответствуют таковым у оригинала.
Благодарность пользователям ролевой социальной сети Imaginaria.ru за вычитку и поддержку.

Предисловие к переводу

Автор этой игры, Мирко Бадер, дал свое официальное разрешение на ее перевод на русский язык. Все права на игру принадлежат ему, ровно как и все шишки за огрехи и неровности. Я, Рекс Рекстон, всего лишь перевел этот продукт немецкого инди-игростроя. Все вопросы и замечания можно направлять мне в профиль на Имаджинарии.

Хотя перед вами полный перевод *игры* HeXXen 1730, русская версия *книги* отличается от немецкой тем, что к ней не приложен набор приключений авторства Мирко Бадера.

Перевод может свободно копироваться и распространяться на некоммерческой основе так же, как и оригинальная игра.

Эта игра предлагает игрокам взять на себя роль охотников за существами ночи в псевдоисторическом сеттинге Европы 17-18 века. Игровая механика следует принципам простоты и кинематографичности с одной стороны, и глубокого погружения в действие с другой, что позволяет не зацикливаться на деталях, но иметь простор для тактики. Боевые правила отражают поведение участников боя схематично, что открывает большой потенциал для красочных описаний происходящего.
Вы вольны сами выбирать стиль своей игры, но рекомендуется отдавать предпочтение жанрам с большим содержанием действия и эмоционального накала, с нотами мистицизма и мрачности. Сам автор определяет игру как детектив, хоррор и мистику с большим количеством экшна, вдохновляясь фильмами «Ван Хельсинг» и «Соломон Кейн».

Игра определенно стоит того, чтобы с ней ознакомиться. Автор использует интересный и нестандартный подход к упрощению механики и прививания ей черт нарративизма, при этом оставаясь в рамках традиционных игр. Я мог бы назвать это гибридом между традиционным и нарративными играми.
Думаю, именно за свободный полет фантазии, открывающий новые грани ролевых игр, мы и любим инди, не так ли?

Содержание

Предисловие 5

Книга Охотника

Глава 1 - Обзор Европы 1730 года 6
Европа в 1730 году 7
Глава 2 - Мир барокко в HeXXen 11
Барокко, Религия 11
Политика, Одежда и мода 12
Военное дело, Наука 14
Глава 3 - Создание и развитие персонажа 15
Создание персонажа шаг за шагом 15
Развитие персонажей 16
Охотники и магия 17
Гвардеец-отступник 19
Свободный охотник 21
Мастер 23
Секретный инквизитор 26
Рыцарь ордена 29
Алхимик 31
Глава 4 - Общие таланты 35
Глава 5 - Правила игры 38
Проверки, таланты и бонусы, стоимость, выполнение проверки, усилие / концентрация 38
Осложнения, дополнительные успехи, кумулятивные проверки, длительные действия, сравнительные проверки 39
Глава 6 - Правила боя 40
Засада, фаза подготовки, инициатива, очки действий 40
Выполнение действий, обзор поля боя, ИНИ 0, движение в бою и несколько целей, кинематографичная система 41
Реакции, очки благословения, использование расходных предметов, ближний бой 42
Дальний бой 43
Вспомогательные средства, движение и дистанция, выполнение атаки, боеприпасы, уклонение 44
Блок, парирование и укрытия, нанесение повреждений, оружие 45
Особое оружие, прицеливание, броня 46
Таблица Оружия 46
Предметы одежды и экипировки, щиты, защитные ауры, особые повреждения 47
Побежденный персонаж, лечение 49
Бой верхом 50
Глава 7 - Снаряжение 51
Месячное содержание, рынок 51
Таблица Категорий Оружия 51
Рыночная таблица Оружия 52
Рыночная таблица Брони 53
Рыночная таблица Животных и транспорта 53
Рыночная таблица Прочего снаряжения 54

Книга Ведущего

Глава 1 - Белая магия 55
Глава 2 - Энергия душ 58
Глава 3 - Неигровые персонажи 62
НПС и проверки, небоевые НПС, небоевые НПС в битве 62
НПС-противники 63
Типичные способности НПС 65
Магические силы 68
Черная магия 69
Глава 4 - НПС в битве 71
Дружественные НПС в битве 72
Глава 5 - Существа Ночи 73
Ведьмы 73
Демоны 74
Черные Маги 75
Альбы 76
Вампиры 76
Оборотни 77

Приложение

Дополнения 79
Опциональные подклассы 79
Новые эликсиры и снаряды 81
Новые заклинания 82
Яды 82
Бой верхом и паника 83
Маркеры для игры 84
HeXXen 1730 – Лист Персонажа 85
Рекомендации автора 87

Предисловие

Добро пожаловать в Европу 1730-го года.
Доброе пожаловать **в Ад!**

Прошло 90 лет с тех пор, как в заброшенном аббатстве в Шварцвальде группа неосторожных солдат открыла врата в Ад. 90 лет, за которые мир полностью изменился. Когда вампиры и ведьмы, демоны и оборотни обрушились на человечество, чтобы схлестнуться с ними в вечной битве за господство над планетой.
Там, где когда-то жили процветающие нации, общество теперь находится в упадке. Там, где когда-то простирались плодородные поля, сейчас болота и топи. Там, где люди забрали сушу у моря, потопы затопили все вновь.

Там, где был мир, сейчас бушует борьба за выживание. *Все изменилось!*
Но за эти 90 лет после катастрофы выросло новое поколение людей. Сопротивление у них в крови. С детства они не знали ничего, кроме вечного сражения со злом. Теперь они идут с мечом в логово Существ Ночи, сражаются против темной угрозы гремящими мушкетами, со святым рвением и мужеством отчаянных. Им тяжело создать организацию, поэтому объединяются в небольшие гибкие группы.

Одни называют их безумцами.
Другие зовут их **Теневыми Охотниками.**

В HeXXen 1730 игроки берут на себя роли мужественных (или отчаянных) Теневых Охотников (для краткости просто «Охотники»). Будучи смешанной группой, они сражаются с разнообразными опасностями. Выкуривают вампиров из руин. Несут огонь в дубравы отвратительных ведьм. Сопровождаемые едким дымом пистолей и мушкетов, баррикадируются в разрушенных башнях, чтобы сдерживать нежить, волну за волной.
Но они также и ученые. Они ищут сокровенные знания в книгах античности, клинописи шумеров, и иероглифах древних египтян, - все, что поможет в борьбе против Существ Ночи: древние ритуалы и заклинания, или даже тщательно охраняемые знания о слабых местах противников.
Ролевая игра HeXXen 1730 не предъявляет серьезных требований к исторической точности. В конце концов, ход истории отклонился от реального мира 90 лет назад. За это время многое изменилось. Ведущему и его игрокам стоит проводить свои приключения в мире, который им хорошо знаком, но при этом построить его так, как им нравится. Только им решать, делать ли акцент на исторических аспектах, фентези-элементах или особенностях жанра хоррор.
HeXXen 1730 презентуется как попкорн-ролевая игра с большим количеством экшна, кинематографичными битвами и легко удерживаемыми в голове правилами – которые, однако, допускают тактическую глубину. Ведущему и игрокам настоятельно рекомендуется так приспосабливать правила, чтобы чувствовать себя комфортно.
В этом смысле: **приятного времяпрепровождения с HeXXen 1730!**

Об этой книге

Эта книга содержит в себе практически все, что нужно игрокам для зловещих, захватывающих, наполненных действием миссий в мире HeXXen 1730.
Первая часть, **Книга Охотника**, сделана специально для нужд игроков. Она содержит всю информацию о шести игровых классах, обзор Европы 1730 года и важнейшие правила. Игрокам необязательно читать всю книгу, но желательно иметь хотя бы общее представление о правилах и хорошо ознакомиться со своим классом.
Вторая часть написана специально для ведущего. В **Книге Ведущего** можно найти информацию о неигровых персонажах и основных противниках, которые могут встретиться охотникам, а также о возможностях использования белой магии, чудесных технологиях душ и много другого.
Третья часть, **Приложение**, содержит листы персонажа, маркеры, рекомендации автора, а также дополнительные правила и предметы из книги «HANDBUCH DES RUHMREICHEN JAGERS», специально для Русской Версии.

КНИГА ОХОТНИКА

Глава 1
Обзор Европы 1730 года

Старый Мир

Долгое время только сказки, мифы и сказания были напоминанием о мифических существах, обитавших в глухих лесах, темных пещерах и истлевших замках. Вампиры, оборотни, призраки, ведьмы, альбы и демоны существовали только в фантазиях. На самом деле, эти существа реально существовали во всех эпохах человеческой цивилизации. В те времена, когда Вавилон и Шумерское царство процветали, Египет был еще молод, а первобытные племена Европы влачили жалкое существование, Существа Ночи были вездесущи.

Это время сейчас называют Старым Миром. Он начался с расцвета первой человеческой Империи и закончился с зарождением древнегреческой высокой культуры. Во времена Старого Мира не только Существа Ночи были сильны и могучи – люди тоже владели тайнами магии и поклонялись гневным божествам, помогавшим им в борьбе с Существами Ночи.

Спустя много мрачных лет люди, наконец, одолели своих темных противников, изгнали их в гниющие земли, отправили в темницы между мирами или обрекли на жизнь в вечной тьме.

О том, что это действительно происходило, помнили только лишь немногие посвященные, которые хранили свои знания под замком или тщательно кодировали в записях в свитках, пергаментах и в книгах.

Однако некоторые Существа Ночи избежали людского возмездия. Скрываясь под масками, они жили среди нас, в неприступных горных долинах или на зловонных болотах. Они ждали, когда их время придет…

Новая эпоха тьмы

Дальнейший ход истории не отличался от того, что написано в учебниках истории. Могущественные империи поднимались из темного варварства – и часто рушились под собственным весом.

Римская империя была величайшей державой западной Европы – до падения под натиском Великого Переселения Народов. В Европе настали темные времена, и люди потеряли знания и достижения античности. Только в 15-16 веке они разорвали цепи суеверий и богобоязненности и повернулись к современной науке.

С приходом протестантизма центральная Европа погрузилась в ужасную религиозную войну. В учебниках истории нашего мира написано о Тридцатилетней Войне, которая закончилась Вестфальским миром в 1648 году. Но в мире HeXXen эта война все еще идет!

История начала расходится с учебниками в судьбоносном 1640 году. Посреди смуты большой религиозной войны некая группа солдат грабила и разоряла юг Священной Римской Империи. В одной из долин Шварцвальда солдаты устроили привал и стали готовиться к зимовью. Там они нашли древнее аббатство, покинутое много поколений на-зад. При исследовании почти невредимого подвала они нашли круглую надгробную плиту. Измотанные солдаты ожидали обнаружить золото и серебро, поэтому вскрыли плиту. Они даже не подозревали, что открыли врата в Ад!

Из великой бездны поднялся архидемон Старого Мира – Асмодей, Пожиратель. И он был не один: Черный Шторм пронесся над центральной Европой, принеся с собой злых призраков, которые обрушились на королевства и молодые нации людей.

Всюду, где пронеслись призраки, Существа Ночи пробудились вновь. Призраки убедили альбов выйти из своих пещер и глухих лесов. Они открыли могилы, где вампиры спали тысячи лет. Некоторые вселились в тела людей и наделили их силами колдовства и черной магии. Оборотни нападали на отдаленные деревни, фантомы являлись в покинутые руины, дьявольские культы, которые посвятили себя служению Люциферу, всюду возникали за кулисами. Так началась Эпоха Тьмы, которая длится до сих пор…

Европа в 1730 году

Со времен Черного Шторма прошло 90 лет. 90 лет, в течение которых всюду на Земле возвышались Существа Ночи. Королевства разваливались либо из-за внутренних конфликтов, либо под атаками орд тьмы.
В этом разделе вы найдете обзор ситуации в важнейших регионах Европы 1730 года.

Центральная Европа

Священная Римская Империя и соседняя Франция де факто перестали существовать. Обе страны распались на малые государства. Традиционные титулы барона, графа, герцога, князя и короля теперь не более чем формальности. Власть у того, кто заключает лучшие союзы, имеет наибольшую армию и лучше всех подготовился к напастям изнутри и снаружи. Многие правители не устояли перед соблазном Зла – они действуют заодно с вампирами, ведьмами, колдунами и демонами. Многие государства официально принадлежат к Империи Тьмы - вампиры правят порабощенными народами, нежить населяет целые города.

Шварцвальд

В центре Европы находится главная угроза окружающим странам. Область Шварцвальд оказалась под властью Его Мерзейшиства короля Асмодея Пожирателя. Асмодей объявил эту местность адской страной Марковией и уничтожил всех живших здесь людей. Для своих подданных он воздвиг семь башен на самых высоких вершинах, каждая башня является маленьким городом, уходящим корнями глубоко в землю. Каждому из своих близких соратников он передал одну башню, т.е. провинцию Марковии. Больгабанд, король кобольдов (альб) правит Эшенхерстом, Станислав Валерий Кровавый (вампир), управляет Ротдорном, клан оборотней Воющего Ветра во главе с сменяемым вождем правит в Грауварте, королева ведьм Лисандра руководит Таннрюкеном, Бегемот Яростный (еще один архидемон) управляет Шаттенбергом, черный маг и некромант Альбертус Штауфер вместе с ордами нежити правит Кнохенвальдом, а Асмодей заседает в Хёлленвахте в центре империи.

Бретония

Пока вся остальная Франция дробилась на микрогосударства, король Людовик XIV (Король-солнце) сформировал сопротивление. Он удержал остатки Франции под своим контролем, создал Королевство Бретония и превратил Париж в твердыню, устойчивую к атакам Существ Ночи.
Там же в Париже он заложил академию инженерии, отделение Университета Сорбонны. Академии удалось достичь выдающихся успехов при исследовании новейших технологий. Инженеры не только изучили основы электричества и электромагнетизма, но также исследовали полумагические отрасли, открыли Энергию Душ как неиссякаемый источник чистой энергии и создали металлические сплавы, способные удержать изгнанных призраков.
В настоящее время инженеры намереваются развивать летательные аппараты, бронированный транспорт и механических лошадей, что должно обеспечить решающее преимущество в борьбе против Армии Ночи.
В 1730 году 93-летний Людовик все еще XIV выглядит как человек в самом расцвете сил. Повсеместно считается, что за молодость короля ответственен придворный алхимик Ласкарис. Другие предполагают, что Людовик тайно занимается колдовством. Эта тема прямо бурлит в стране, и открытый мятеж, вероятно, лишь вопрос времени.

Пруссия

В 1730 году королевство Пруссия на северо-востоке Священной Римской Империи является мощнейшим государством из всех немецких княжеств. Здесь правит «Король-солдат» Фридрих Вильгельм I. Чтобы противостоять постоянной угрозе, он создал самую большую и дисциплинированную армию

в центральной Европе. Кроме того, он тесно сотрудничает с Тевтонским Орденом, переместившимся из Мариенбурга в Данциг. В настоящий момент прусские солдаты – наиболее подготовленные, дисциплинированные и технически развитые бойцы в Европе. Прусская армия включает в себя множество родов войск и активно применяет современное огнестрельное оружие, такое, как мушкеты и пушки.

Нидерланды

Нидерланды фактически стерты с лица Земли. В 1695 году группа морских ведьм напала на Амстердам и захватила город. Кроме того, они призвали демона глубин Левиафана, который поднял уровень воды в Северном море и Ла-Манше, затопив низины. Поток хлынул из Дании во Францию, Испанию и Португалию. Остатки когда-то богатых и пышных Нидерландов теперь ведут непрерывную борьбу с морем и слугами морских ведьм.

Великобритания

С тех пор как морские ведьмы захватили Амстердам и призвали Левиафана, судьба британских островов остается туманной. За последние 30 лет ни одному кораблю не удалось пересечь опасное и бурное море между континентом и островным королевством. По последним сообщениям (30-тилетней давности) король Англии вел сражения по всем фронтам. На севере ледяные гиганты Фоморы нападали на Шотландию, в то время как в южных лесах начались проблемы с ведьмами.

Испания

Королевство Испания сравнительно легко перенесло потрясения последних 90 лет и сильно укрепило свое положение в Новом Свете. Но проблемы пришли вместе с кораблями испанских колонизаторов. Древнее проклятие, скрытое в золоте, ягуары-оборотни и смертельно опасные колдуны гуляют по портовым городам. Город Кадис несколько лет назад погиб в гигантском пожаре, Малага была занята мертвецами, а Картахена уже несколько месяцев осаждается нежитью.
Война за испанское наследство так и не началась, поэтому династия Габсбургов во главе с Карлом III все еще у власти. Но Карл слабый и больной правитель (многие подозревают ацтекское проклятье), и, к тому, же фанатичный союзник католической церкви и горячий сторонник «9-го Крестового Похода».
В Испании инквизиторы обладают большими полномочиями.
А между тем, в Севилье возник главный монастырь, где организован настоящий конвейер по подготовке инквизиторов, которые затем расходятся по всему миру. Их работа оплачивается из королевской казны, которая зависит, прежде всего, от золотой торговли с Новым Светом.

Португалия

Королевство Португалия также сильно пострадало от Большого Потока 1695-го года, вызванного морскими ведьмами в Амстердаме. Крупные порты были разрушены или опустошены. Теперь здесь бродят мертвецы, ведьмы и рыбо-люди. Корона потеряла контроль над страной, которая распалась на множество микрогосударств. Некоторые из них присягнули испанской короне. Самодержавному королю Иоганну V пришлось бежать из страны. Говорят, он отправился в Новый Свет.

Дания

Дания разделила судьбу Нидерландов. В 1695 году большую часть западного побережья затопило потоками Северного Моря. Во многих местах вода отступила назад, оставив непригодную для жизни болотистую местность, из которой наступают мертвецы. Королевство Дания сегодня тесно связано с Пруссией. В Оденсе возник еще один замок Тевтонского Ордена. Несколько недель назад умер датский король Фридрих IV. Вопрос преемства повис, так как многие датские князья добиваются тесного альянса с Пруссией и предпочли бы объединиться с сильным соседом.

Скандинавия

Трагическая судьба постигла всю Скандинавию. С началом 1643 года, через три года после открытия адского портала, пришла суровая зима, которая продолжается до сих пор. Льды все больше сдвигались с севера на юг, небо омрачалось буквально на глаза. В лесах появились оборотни и другие бестии.

Люди заговорили о начале Рагнарока, Конца Света. Некоторые города смогли задержать суровую зиму. Они построили массивные стены и купола вокруг важнейших построек. Но вскоре даже им придется сдаться. Поскольку они зачастую отрезаны от внешнего мира, люди закапываются все глубже под землю и в горы, где встречаются с скандинавскими альбами и троллями, живущими в теплых пещерах уже несколько тысяч лет.

Польша и Россия

Польша и Россия разделили судьбу центральной Европы – распались на малые государства. Сегодня многие такие государства находятся в руках ведьм, вампиров и даже племен оборотней.
Близ Вроцлава возникла крупнейшая угроза Европе после Шварцвальда, вольное государство Рабеншварц. Здесь живут не вампиры, не ведьмы и не демоны, а орденские рыцари. Часть немецких рыцарей была проклята в борьбе с ведьмой Бабой Ягой и превратилась в живых мертвецов.
Теперь они фанатично сражаются против своих бывших товарищей. Парадокс - мертвые рыцари все еще выглядят как слуги господни.

Богемия

Отдельные области Австрии, Венгрии и Богемии в прошлом столетии объединились в Королевство Богемия с Веной в качестве культурного центра. Страна политически неустойчива. Османы все еще угрожают южным и восточным границам, а в альпийском регионе сформировался альянс альбов. На севере растет угроза вольного государства Рабеншварц, а новости из южных провинций приходят все реже. Ко всему прочему, общество этого государственного образования состоит из различных народов. К тому же, действующий монарх Леопольд III больше озабочен участием в непомерных оргиях, чем государственными делами. Предполагаемой причиной слабости короля является его метресса Людмила, про которую говорят, что она ведьма, околдовавшая монарха.

Швейцария и Альпы

Король альбов Родерик собрал под своими знаменами многочисленные племена кобольдов, альбов и цвергов, и создал Королевство Тифенберг. Хотя это подземное государство, отряды альбов-разбойников из сети глубинных пещер и туннелей постоянно атакуют города на поверхности. Швейцария стала основной целью атак, некоторые города уже полностью захвачены альбами. Родерик пытается установить дипломатические отношения с Марковией.

Османская Империя

Османские воины достигли выдающихся успехов в сражениях против Существ Ночи в прошедшем столетии, поэтому государство, которое еще недавно находилось в застое и под угрозой разрушения, снова набрало силу.
Сулейман II правит страной как султан уже несколько десятилетий, но при этом предоставил своему визирю больше прямых властных полномочий, чтобы быстрее реагировать на возникающие опасности.
Османская армия обладает некоторыми особенностями, так, все воины являются всадниками, но при этом легко бронированы.

Италия

Также как и центральная Европа, итальянский полуостров раздроблен на множество больших и маленьких государств, крупнейшим из которых является Королевство Неаполь на юге. Растет роль Ватикана, который распространяет свое влияние на среднюю часть «сапога». Но на севере страна распалась на множество микрогосударств, часть из которых объединилась в Ломбардский Союз.

Вскоре после открытия портала в Ад в 1640 году демоны нанесли мощную атаку по Ватикану. Папа и многие высокопоставленные кардиналы погибли. Рим был временно занят демонами. Только в 1672 году после тяжелых кровопролитных боев Рим был отбит. Эта война вошла в историю как восьмой крестовый поход.

Святой престол занял Пьетро Альфонсо Вателли, очень молодой Папа 28-ми лет, который, однако, сражался с архидемоном Шайтаном со святым рвением и изгнал его из Рима. Вателли (Люций IV, также прозванный «Сияющий») вскоре после этого провозгласил святой крестовый поход против орд тьмы и предложил каждому правителю объединиться с церковью и сражаться против Существ Ночи. Этот призыв инициировал девятый крестовый поход, который теоретически все еще идет, но его официально поддержали лишь немногие правители (в том числе испанский король и, с ограничениями, Людовик XIV). До сплоченной атаки европейских властителей на резиденцию Асмодея в центре Шварцвальда дело до сих пор не дошло. Но Ватикан обучает юных инквизиторов и церковных рыцарей с все возрастающей быстротой, чья задача, в том числе, агитировать за поддержку святого крестового похода на дворах правителей Европы.

Глава 2
Мир барокко в HeXXen

Как одевались в 1730 году? Как нужно было вести себя в обществе? Какое значение придавалось науке и религии? И какая современная техника делала жизнь легче? В этой главе мы попытаемся осветить важнейшие аспекты мира барокко для нужд ролевой игры, хотя, конечно, это не более чем грубый фрагментарный обзор.
Стоит учитывать, что мир HeXXen после 90 лет войны с демонами сильно отличается от нашего, и эти отличия также будут упомянуты в тексте. Эту главу не стоит воспринимать как учебник истории, а скорее как описание игрового мира (даже если многие детали позаимствованы из реальной истории).

Барокко

Слово «Барокко» обозначает, собственно говоря, культурно-историческую эпоху и относится, прежде всего, к архитектуре и живописи, и в меньшей степени к событиям мировой истории. Тем не менее, это понятие очень хорошо подходит для описания нашего игрового мира, ведь в реальном мире эпоха барокко длилась примерно с 1575 по 1770 годы, этот временной промежуток охватывает раннюю историю HeXXen.
Это время контрреформации, когда церковь пыталась подавить реформацию, инициированную Мартином Лютером и некоторыми другими. Это также время власти абсолютной монархии в национальных государствах. Время перелома в военной сфере, когда наемная армия превращалась в профессиональную. Время мужественных конкистадоров, которые продирались сквозь тропические леса в поисках золота, серебра и других сокровищ. Также это время расцвета карибских пиратов (которые устраивали засады на конвои с захваченными сокровищами). А еще это время, когда вместо оборонительных крепостей строили роскошные дворцы и замки, оранжереи и парки.

Религия

Когда Мартин Лютер в 1517 году прибил свои 95 тезисов к двери церкви Виттенберга, он даже не подозревал, что его усилия приведут к церковному расколу. При этом он был не один: Жак Кальвин и Ульрих Цвингли в Швейцарии разделяли его мысли. Важным элементом Реформации была критика торговли католическими индульгенциями, благодаря которым кто угодно мог отпустить свои грехи при помощи денег. Также сильное раздражение вызывала торговля церковными постами, способствовавшая коррупции.
Прежде всего Реформация смогла закрепиться в северной Европе, особенно в Англии, где Генрих VIII назначил себя главой Церкви. Реформация и вызванный ей многолетний затаенный конфликт стали спусковым крючком для начавшейся в 1618 году Тридцатилетней войны.
В нашем мире эта война закончилась Вестфальским миром в 1648 году, и между католиками и протестантами воцарился временный мир. Но в мире HeXXen события пошли совсем другим путем. После Черного Шторма 1640 года и возвращения демонов, ведьм, вампиров и других Существ Ночи многие люди укрылись в лоне католической церкви. Поскольку в 1695 году большая часть Голландии оказалась затоплена, включая оплот протестантизма Амстердам, а британские острова были отрезаны от континента, протестантские ячейки остались только в северной Германии (в очень небольших количествах) и Северной Америке (за 20 лет до Шторма Мейфлауер доставил горстку пуританских отцов-пилигримов на американский континент).
Еще одним событием, прибавившим блеска католической церкви, был восьмой Крестовый Поход, закончившийся падением архидемона Шайтана. Рим, десятки лет нахо-

дившийся под гнетом демонов, снова стал религиозным центром христианства. А молодой Папа Пьетро Альфонсо Вателли стал знаковой фигурой в борьбе против Ада. Победы инквизиторов, чье число все росло, также подкрепили притязания Святого Престола на место единственного христианского института.
В 1730 году протестантство играет второстепенную роль в центральной Европе, а Папа и курия сильны как никогда раньше. Инквизиторы путешествуют по землям, открыто или тайно, в поисках пораженных скверной людей (и это не только ведьмы).

Политика

Сейчас эпоха доминирования абсолютизма. Прежде всего, конечно, стоит назвать короля-солнце Людовика XIV, но и другие правители европейских государств обладают абсолютистской властью.
Однако действительно больших стран уже нет, Европа похожа на лоскутное полотно из маленьких государств, городов-государств и даже республик. Хотя дворяне смогли сохранить свое положение в обществе (при абсолютизме это большие притязания на власть, чем когда бы то ни было), но когда-то стройная вертикальная иерархия затрещала по швам. Граф из богатого графства теоретически может иметь больше власти, чем живущий по соседству обедневший герцог. Однако традиционно настроенное дворянство застряло в устаревшей системе рангов. Если упомянутый богатый граф захочет присоединить соседнее герцогство к своим владениям, он сначала должен сам получить титул герцога. Или (что обычно куда проще) вовлечь в дело наследника, который получит титул через брак.
В целом можно сказать, что ситуация на политической сцене Европы HeXXen довольно мутная. Попытки навести порядок обычно выливаются в войны, развязанные из-за сомнительных мотивов. Нередко правители оправдывают свои действия обвинениями в использовании колдовства или заключении пактов с демонами. И никогда нельзя забывать, что достаточно часто эти обвинения оказываются справедливы!

Одежда и мода

Узкая жесткая испанская одежда долго доминировала в европейском мире моды. С наступлением 17-го столетия и началом Тридцатилетней войны все изменилось. Широко распространилась тяга к естественности и открытой одежде. К концу 17-го и началу 18-го столетия от двора Людовика XIV во Франции стал распространяться новый модный импульс.

В настоящий момент в 1730-ом году в Европе доминируют два модных стиля: удобный естественный стиль прошедшего столетия (распространенный, прежде всего, среди простого народа), и ультрамодный женственный французский стиль (мимо которого не пройдет ни одна персона с титулом и именем).
Охотники могут составить свой собственный стиль, в том числе следуя за следующими историческими ориентирами.
Во время Тридцатилетней войны в Европе доминирует свободный естественный стиль одежды. У мужчин бросается в глаза высокий до колен кожаный сапог, украшенный зубцами или шипами с большими шпорами. На голове часто носят мягкую фетровую шляпу с разделенными по бокам полями. Головной убор дополняется одним или несколькими перьями. В качестве верхней одежды используется кожаный камзол. Также часто носят узкую покрывающую плечи накидку или заканчивающуюся под грудью куртку без рукавов с замком спереди, ниже идет сюртук. Вычурных щеголей этого времени называют франтами. Их костюмы удивляют еще больше. Особо выделяются высокие сапоги с отворотами. Верхние края этой обуви загнуты так широко, что надетые под ними штаны еще нужно увидеть.
Описанное одеяние в равной степени популярно среди солдат, горожан и образованных людей.
Позднее в 17-ом веке стиль одежды меняется. Сюртук уступает место похожей на рубашку куртке с короткими рукавами. На ногах носятся мешкообразные штаны до колен с обшивкой по бокам. Воротник уменьшается до двух широких лоскутов, соприкасаю-

щихся под подбородком. Пальто с завернутым воротником достает до колен, франты носят его на плече. Фетровая шляпа более темных цветов, менее широкая и высокая, обвязывается золотой бечевкой. А примерно в 1720 году появляется треуголка, которую часто носят подмышкой, чтобы не мешала парику. Там же находится украшенная набалдашником трость. Длинные волосы обычно свисают вниз. Особо популярны ленты на одежде, волосах и обуви.

Женщины еще в начале 17-го столетия стали носить платье с гладкими узкими рукавами, сверху корсаж с висящими рукавами, кружевные манжеты на платье, жабо или кружевной воротник, а также украшенная перьями фетровая шляпка с загнутыми полями.

Эта мода также меняется к середине столетия. Платье принимает форму панье, корсаж и рукава укорачиваются, юбка спадает складками. Платье остается раскрытым сверху донизу, под ним носят нижние юбки различных цветов. Сверху на платье имеются вырезы, плечи обнажены. Вырез приходит на место воротника и окаймляет верх одежды.

Новые акценты приходят в моду со временем, в основном, со двора Короля-Солнце. Мужская мода становится все более женственной, главным признаком чего является мужской парик с длинными локонами всех возможных цветов (например, золотистого или красного). Господа теперь носят плотно прилегающий к талии костюм длиной до колен, как правило, без воротника, с широкими рукавами и расчерченными боковыми карманами. Кроме того, нужно упомянуть короткий шейный платок, подвязанные под коленками штаны, украшенную перьями шляпу с тремя изогнутыми полями, а также обувь с утонченным каблуком, застежкой и клапаном. Цветные носки (в том числе из шелка) это писк моды. С 1690-го года мужчины охотно обвязывают вокруг шеи платки, в сочетании с пиджаком, жилетом и штанами. Обычной обувью становится полуботинок с высоким каблуком.

Элегантные дамы в это время носят манто, верхнюю одежду, уложенную складками на оборотной стороне и спадающую как шлейф. В качестве ткани используют, например, тяжелую золотистую или серебристую парчу. Глубокое декольте позволяет опустить талию ниже. Чтобы вырез оставался свободным, прическа, поддерживаемая лентами, напротив, устремляется вверх. Этот так называемый фонтанж является женским ответом мужскому парику.

Во Франции вошло в моду закрывать лицо маской. Вуаль пришла позже. Правда, в Италии и Германии этот тренд не утвердился, здесь охотнее носят горжетку.

Все больше возрастает значение корсета как дальнейшего развития корсажа. Однако слово «корсет» вошло в обиход позже, во времена HeXXen обычно говорят «жесткий корсаж», «телесная шнуровка» или «грудная шнуровка». Проблема корсета в том, что шнуровка выдавливает живот, чтобы препятствовать этому, женщины носят планшетки, которые вдавливают его обратно.

В целом, принятые правила ношения одежды одинаковы для людей всех сословий. Различия касаются, в основном, качества и красочности ткани, фасоны отличаются друг от друга незначительно. Люди, которые занимают соответствующее положение в обществе и могут себе это позволить, носят шелк, дамаст, парчу или бархат. Люди из низов сами изготовляют себе одежду из сукна и шерстяной ткани неярких цветов.

Несмотря на то, что люди все больше следуют моде, гигиена тела остается на уровне Средневековья. Сорочки, в целом, не меняются и не стираются, люди порой ложатся в постель даже в верхней одежде. Моются только перед важными общественными событиями. Мытье водой считается нездоровым и заменяется сильным парфюмом. Публичные бани (существовавшие с романских времен и до поздних средних веков) исчезли, и даже домашние ванны в основном пустуют. Мужчины часто бреют голову, чтобы парик лучше держался.

Военное дело

В феодальной системе Средних веков властители опирались, прежде всего, на своих последователей. Сюзерен обязывал своих вассалов идти с ним на войну, те в свою очередь обращались к свободным рыцарям, которые выступали со своей свитой. Крепостные и зависимые люди из городов и сел отправлялись на военную службу. Эта система исчезла с наступлением эпохи абсолютизма. Крупные страны больше не могли обороняться только при помощи феодалов и крепостных. Так появилась профессия солдата, мужчины, идущего на войну за деньги. В раннее Новое время столкновения происходили, в основном, между наемными армиями, которые в мирное время распускались. Людовик XIV ввел новый «класс войск» - регулярную армию. Стремясь сделать Францию мощнейшим государством в Европе, он создал постоянное войско. Впервые солдаты содержались напрямую из государственной казны и были всегда на службе. Они получали одинаковую униформу, стандартное снаряжение и большую часть своей трудовой жизни проводили в казармах и гарнизонах. Инженерные войска могли привлекаться к небоевым задачам, например, строительству мостов.

Идею регулярной армии по образцу Людовика подхватили другие страны, прежде всего, Пруссия, Испания и Италия. Однако такие армии оказались очень дорогими. А во времена постоянной угрозы со стороны Существ Ночи карьера солдата мало привлекательна. Для регулярных войск современной эпохи в мире HeXXen ярко выражена немотивированность из-за низкой оплаты, часто плохой экипировки и большого количества опасных выступлений. Тем не менее, они боеспособны и эффективны, даже в борьбе против Существ Ночи. Но при этом постоянно сообщается о случаях нападений роты оборванцев на деревни или об ограблениях в приграничных районах. Сегодня солдаты это, зачастую, не более чем хорошо подготовленные разбойники.

Наука

В эпоху барокко были заложены важнейшие принципы «современной» науки. Средневековая картина мира, распространяемая церковью, постоянно сотрясается открытиями передовых мыслителей и философов. К таковым относятся, среди прочих, Галилео Галилей (1564-1641), Френсис Бэкон (1561-1626), Готфрид Вильгельм Лейбниц (1646-1716), Отто фон Герике (1602-1686), Христиан Гюйгенс (1629-1695) и другие. А вот сэр Исаак Ньютон не имеет особого значения для мира HeXXen, так как период его творчества пришелся на то время, когда британские острова уже были отрезаны от континента. Большое значение приобрела алхимия, плавающая где-то между мистицизмом и современной химией, и признанная наукой, несмотря на всю свою ошибочность.
В мире HeXXen наука прошла особый путь. Вечная борьба против Существ Ночи и ранние работы новых мыслителей обусловили обращение к сомнительным полунаучным практикам. Алхимия получила признание, потому что алхимики преуспели в изготовлении эликсиров и сплавов с уникальными свойствами. Также стремительно вперед двигаются исследования электричества (понятие электрики было введено еще в 1601 году Уильямом Гильбертом). Здесь в игру вступает одаренный ученый Пьер Шевалье, основатель инженерной школы университета Сорбонны в Париже. Людовик XIV форсировал создание академии наук как ответ на угрозу со стороны адских существ, хотя изначально он задумывался об алхимической школе. Выдающейся личностью в этой школе стал мистический алхимик Ласкарис.
Ласкарис с самого начала был не в ладах с более молодым конкурентом Шевалье, человеком рационализма, когда алхимик был ревнителем сомнительных учений. Хотя Ласкарису удалось создать базу для множества эликсиров и изобрести новые металлические сплавы совместно с Шевалье, он быстро попал в немилость. Все громче становились крики, что своим успехам он обязан темным силам. Его кажущееся бессмертие также наталкивало на подозрения. Король-солнце остановил раздор, приставив Ласкариса к своему двору, и назначив Шевалье деканом академии. Шевалье продолжил исследования пойманных призраков, которые он начинал вместе с Ласкарисом. Он проник в тайны электричества и изучил вышестоящую среду, названную «Эфир» или «Призрачное пространство». Это позволило Шевалье изобрести аппарат, делающий призраков видимыми. Оставался только маленький шаг до создания прибора для ловли призраков при помощи электричества.

Глава 3
Создание и развитие персонажа

В этой главе речь идет о классах Теневых Охотников и пошагово описан процесс создания персонажа.
Правила генерации персонажа очень просты и доступны, поэтому позволяют создать нового героя буквально за несколько минут. В этом очень помогает лист персонажа, на котором должны быть записаны все свойства и параметры героя.
Прежде чем мы детально опишем процесс создания, нужно ознакомиться с четырьмя важными аспектами игры – атрибутами, талантами, ресурсами и инициативой.

1. Атрибуты

Атрибуты отражают шесть самых важных свойств охотников. В HeXXen они делятся на две группы – физические и ментальные, в каждой группе три отдельных атрибута:

Физические атрибуты:

Сила (СИЛ) – грубая физическая сила и обращение с рубящим оружием.
Сноровка (СНР) – ловкость рук и обращение с легким колющим оружием.
Атлетика (АТЛ) – владение телом, выносливость и проворство.

Ментальные атрибуты:

Восприятие (ВСП) – слух, зрение, вкус и т.п., важно для стрельбы.
Воля (ВОЛ) – способность противостоять страху и панике, и подчинять других людей своей воле.
Интеллект (ИНТ) – полученные специальные знания и общая эрудиция.

Каждому атрибуту соответствует числовое значение. Чем оно выше, тем лучше этот атрибут развит у персонажа.

2. Таланты

Таланты описывают действия, которые применяются активно, например, верховая езда, приготовление пищи, обращение с определенным оружием и даже заклинания. Каждый талант основан на атрибуте. Каждому таланту соответствует Уровень Таланта (УТ). При проверках УТ прибавляется к базовому атрибуту.

3. Производные ресурсы

Когда атрибуты определены, на их основе вычисляются ресурсы, которые для персонажа, можно сказать, хлеб насущный. Каждому ресурсу соответствует числовая шкала, потому что в ходе игры их количество постоянно изменяется. Умный игрок относится к своим ресурсам бережно и использует в тот момент, когда это принесет максимальную выгоду.

Единицы здоровья (ЕЗ) – мера физического здоровья персонажа.

Единицы Духа (ЕД) – мера магической или духовной силы, способность персонажа к концентрации и умственной деятельности.

Единицы Мощи (ЕМ) – способность персонажа выходить за пределы своих сил.

4. Инициатива

Инициатива показывает быстроту, внимательность и проворство персонажа. Она используется только в бою, чтобы обозначить, когда наступает очередь персонажа действовать (чем выше, тем лучше). Инициатива (ИНИ) вычисляется как АТЛ+ВСП, при этом всегда используются актуальные значения атрибутов. Получив бонус (временный или постоянный) к АТЛ или ВСП, персонаж также повышает ИНИ.

Создание персонажа шаг за шагом

В целом, можно выделить два основных подхода к созданию персонажа, отражающие стиль игры группы или игрока. Одни игроки сначала выбирают, какого персонажа они хотят воплотить, придумывают ему идеалы, причуды, вкусы, привычки. Некоторые даже полностью продумывают биографию персонажа и затем пытаются как можно точнее воссоздать этот концепт в игре. Другие делают все наоборот – создают персонажа игромеханически и на основе его навыков и способностей придумывают историю.
Кроме того, для мотивации игрока очень важно определить происхождение персонажа и его цели. В большинстве случаев ранняя встреча с Существами Ночи, тяжёлый удар судьбы или травмы детства ведут к тому, что персонаж отделяется от массы «обычных гражданских» и начинает борьбу со злом. К началу игры этот момент стоит

определить хотя бы в общих чертах. Детали можно продумать позже в свободное время. Некоторые классы охотников обладают особыми талантами, как, например, Свободный Охотник часто имеет злейших врагов в лице вампиров, призраков или ведьм. А Гвардеец-Отступник раньше служил у господина, прежде чем исчезнуть вместе со снаряжением.

Итак, начнем:

1) Выбрать **класс** и пометить **уровень 1.**

2) Переписать в лист персонажа **стартовое снаряжение** и **месячное содержание** класса.

3) Записать все **оружейные** и **общие таланты** класса с УТ 1.

4) Выбрать два **классовых таланта** из списка и записать их с УТ 1.
Совет: У каждого класса есть два таланта, помеченные как рекомендуемые на первом уровне. Это только рекомендация!

5) Распределить 22 **очка атрибутов**. В каждый атрибут нужно вложить хотя бы 1 очко.
Наибольший атрибут не может превосходить наименьший более чем на 4 очка. Если наименьший атрибут равен 2, то наибольшее допустимое значение всех остальных равно 6.
Каждый талант основан на атрибуте. При распределении очков атрибутов стоит лишний раз взглянуть на свои таланты – имеет смысл сделать ставку на соответствующие им атрибуты.

6) Сложить АТЛ+СИЛ+7 и записать как **Единицы Здоровья** (ЕЗ).

7) Сложить атрибуты СИЛ, АТЛ и СНР и записать как **Единицы Мощи** (ЕМ).

8) Сложить атрибуты ВСП, ВОЛ и ИНТ и записать как **Единицы Духа** (ЕД).
Для проверки можно сложить ЕМ и ЕД, сумма должна быть равна 22.

9) Потратить 10 Очков Развития (ОР) (см. Развитие Персонажей ниже).
10) Происхождение и языки: Ведущий решает, в какой стране начинается действие кампании, обычно это Центральная Европа. Все участвующие охотники в этом случае владеют немецким и французским языками.
Если охотник из другой страны и хочет знать еще какой-то язык, он должен потратить 1 ОР на шаге 9. С разрешения ведущего он может получить другие языки за Очки Развития.

11) С разрешения ведущего можно потратить стартовый капитал на снаряжение. Персонаж с классом Мастер может установить гаджеты в свой Личный Доспех перед началом игры.

12) Приключение начинается!

Развитие персонажей

Игромеханика HeXXen базируется на системе уровней. Охотник обычно начинает на уровне 1 и потом постепенно повышает его. Здесь нет максимального уровня, ровно как нет требований к уровню у классовых талантов. Уровневая система нужна только для того, чтобы все персонажи развивались равномерно, и чтобы пресечь так называемый «Пауэргейминг».
Ведущий решает, когда персонажи игроков получают новый уровень. В начале игры это стоит делать минимум раз в игровую сессию, а во время длинных сессий с множеством опасностей и больших побед даже два или три раза. Со временем ведущий может уменьшить темп получения уровней – в зависимости от того, планирует ли он короткую и быструю кампанию или длинную и эпическую.
При каждом повышении уровня игроки получают по 10 Очков Развития (ОР), за которые можно повышать таланты и ресурсы. Кроме того, уже на первом уровне при создании персонажа они получают 10 ОР – таким образом, уже на старте игры игроки

могут понять, как происходит развитие персонажей.

10 ОР можно потратить таким образом:

- Выучить новый талант. При каждом повышении уровня можно купить один (и только один) талант с УТ 1. Это может быть любой общий или классовый талант. Это стоит 1 ОР.

- Повысить УТ. При получении уровня можно поднять уже изученный талант максимум до УТ+1. Улучшить можно любое количество талантов, но каждый только на +1. Кроме того, только что выученный талант также можно повысить с УТ 1 до УТ 2. Стоимость соответствует новому УТ. Например, улучшение с УТ 3 до УТ 4 стоит 4 ОР.
Важно: УТ не может быть выше значения атрибута, на котором он основан.

- Увеличить ресурсы. ЕЗ, ЕД и ЕМ также можно повысить. Каждая дополнительная единица стоит 1 ОР. При повышении уровня каждый ресурс можно повысить максимум на +3.
При повышении ресурсов нужно принимать во внимание их лимит – АТЛ+СИЛ+15 для ЕЗ, СИЛ+АТЛ+СНР+15 для ЕМ, и ВСП+ВОЛ+ИНТ+15 для ЕД. До достижения лимита повышение стоит 1 ОР за единицу. Желающий повышать ресурсы дальше должен заплатить уже 2 ОР за единицу до максимального значения, которое выше лимита еще на 15. После достижения этого значения поднимать ресурсы больше нельзя.
Пример: Персонаж с СИЛ 7 и АТЛ 4 имеет лимит для ЕЗ 7+4+15 = 26. Он может повышать свои ЕЗ до 26 включительно за 1 ОР. Он может поднимать ЕЗ дальше, но уже за 2 ОР за единицу, до максимума 41 (26+15). Он не сможет поднять ЕЗ выше 41, пока не повысит базовые атрибуты.

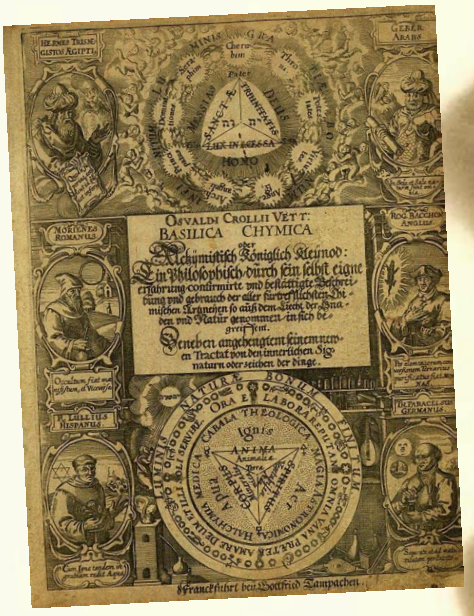
- Сохранить ОР. Необязательно тратить все ОР, их можно сохранить до следующего повышения уровня.

Повышение атрибутов. Атрибуты нельзя поднять при помощи ОР. Однако на каждом четном уровне (2, 4, 6 и т.д.) игрок получает 1 Очко Атрибутов. При этом он должен следить, чтобы наибольший атрибут не превосходил наименьший более чем на 4 очка! Чтобы поднять атрибут до значения 8, персонаж должен иметь наименьший атрибут не меньше 4.

Повышение атрибутов не влияет на ресурсы (ЕЗ, ЕД, ЕМ) – эти параметры становятся обособленными после создания персонажа. Однако увеличение АТЛ или ВСП повышает Инициативу.

Охотники и Магия

Особенность заклинаний в системе HeXXen в том, что теоретически любой охотник может их выучить, если найдет нужные тексты или наставника.



Заклинания часто скрываются в старых пыльных фолиантах или манускриптах, но проще всего выучить их с помощью учителя. В любом случае, заклинание работает как самостоятельный талант, изучаемый отдельно от классовых талантов. Большинство заклинаний базируются на ВОЛ или ИНТ и требуют использования большого количества ЕД, поэтому магия является прерогативой персонажей с сильной волей и острым умом.
Чтобы узнать заклинание из старого манускрипта, нужно владеть соответствующим языком. Необходима кумулятивная проверка на ИНТ + УТ (Письмена мудрецов), раз в день, 25 успехов. Если текст написан на родном языке персонажа, то талант Письмена мудрецов необязателен, вместо него персонаж получает бонус +5 к проверке. Если нужное количество успехов набрано, то значит персонаж выполнил условия для изучения заклинания.
Изучение с учителем проще, для него требуется кумулятивная проверка ИНТ+5, раз в день, 15 успехов. После этого условия для изучения считаются выполненными.
Изучение заклинания (после выполнения условий) стоит 1 Очко Развития, также как общие и классовые таланты. Если у персонажа не осталось ОР, придется подождать до следующего уровня. Повышение УТ происходит аналогично другим талантам.
Применять заклинания можно еще одним способом – вместо изучения их можно толь-

ко прочитать. Персонаж просто зачитывает соответствующее место в тексте книги или свитка, в этом случае считается, что он владеет заклинанием на уровне УТ 0.
Как правило, охотники используют только белую магию. Она защищает, лечит и поддерживает. Хотя церковь обычно запрещает использование любых заклинаний, как правило, она не имеет возражений против белой магии. В конце концов, такие заклинания как Экзорцизм и Изгнание входят в арсенал агентов церкви. Инквизиторы и Рыцари Ордена часто владеют белой магией уже на старте (см. классовые таланты).
Черная магия находится под запретом.

Человек, занимающийся черной магией, должен быть готов к изгнанию, заключению или даже смерти, несмотря на то, что она также эффективна против Существ Ночи.
Если охотник хочет изучать черную магию – ему это позволено. Изучение черной магии ничем не отличается от изучения белой. Однако за каждое изученное заклинание черной магии охотник получает одно Очко Тьмы. Охотника, набравшего количество Очков Тьмы равное Воле, одолевает Зло, и он становится слугой Тьмы.
Очки Тьмы также можно получить за особо жестокие поступки или как эффект заклинаний злых существ.

Классы персонажей

Примечание переводчика:
[Красным шрифтом в скобках отмечены изменения талантов, которые были внесены автором оригинальной игры после многочисленных тестов. Своего рода эррата. Рекомендуется использовать их, но решать вам].

Гвардеец-Отступник

Гвардейцев используют во всех королевствах и княжествах. Обычно речь идет о хорошо вооруженных и тяжелобронированных, а также прекрасно обученных, солдатах, которые охраняют высокопоставленных персон и важные здания.
Как правило, они состоят на службе у господ или богатых людей, и эта служба длится всю жизнь. Гвардейцы редко уходят от своего господина, и обычно это считается большим позором для бывшего хозяина, поэтому гвардейцев-отступников ищут охотники за головами.
Может быть много причин, почему гвардеец покинул службу и ушел вместе со своим дорогостоящим снаряжением.
Если господин был тираном, неразборчивым в средствах, или имел дела с адскими существами, честный гвардеец мог решить «расторгнуть контракт» и уйти.

Месячное содержание: 80 гульденов (включая питание и проживание, ремонт дорогого снаряжения).

Стартовое снаряжение: Длинный меч, прямоугольный щит, нагрудник, аркебуза, походная одежда (либо 305 гульденов) + 40 гульденов стартового капитала.

Оружейные таланты: Легкое Рубящее Оружие, Тяжелое Рубящее Оружие, Тяжелое Огнестрельное Оружие, Древковое Оружие.

Общие таланты: Парирование, Владение Щитом, Внимательность, Выносливость, Повар, Обнаружение, Первая Помощь, Ветеринар, Игра Мускулами, Область Знаний (страна и люди).

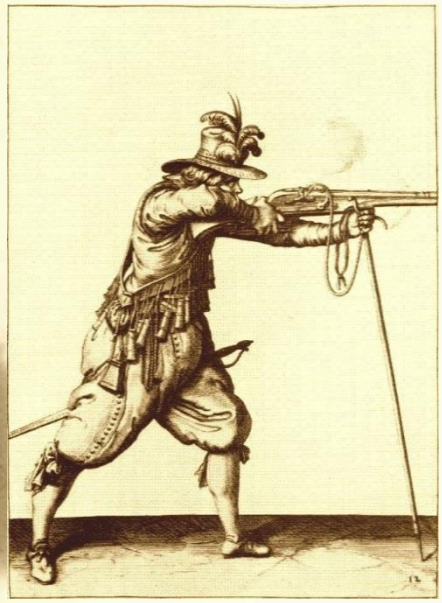
Классовые таланты:

Телохранитель (ВОЛ, рекомендуется): Ты можешь защитить союзника, встав между ним и вражеским бойцом ближнего боя. Как только противник атакует твоего соратника в ближнем бою, ты можешь потратить 1 ОД (Реакция) или 3 ЕМ, чтобы заставить противника атаковать тебя, при этом он окажется связан с тобой. Ты не можешь применить этот талант, если ты связан с большим количеством противников, чем текущий УТ.
Пример: При УТ 4 ты не можешь применять Телохранителя, если ты уже связан с 5 или более противниками.

Удар Щитом (СИЛ, рекомендуется): Когда ты блокируешь вражескую ближнюю атаку щитом, ты можешь использовать Реакцию, чтобы нанести нападающему удар щитом. Это не стоит ОД, но применяется только раз в раунд. Сделай бросок СИЛ + УТ (Удар Щитом). Удар имеет базовые повреждения 3V.

Организованный Бой (ВСП): Ты всегда внимательно следишь за ходом боя и можешь эффективно направлять действия своих союзников. Раз за битву ты можешь сделать бросок на ВСП + УТ (Организованный Бой) за 1 ОД (Реакция). Запиши успехи как Очки Обзора.

Когда наступает очередь хода твоего соратника, ты можешь потратить одно Очко Обзора (Реакция, 0 ОД) и выбрать один из следующих эффектов для союзника:
- Обходной маневр: Союзник может атаковать в ближнем бою любого противника, даже если еще остались свободные бойцы ближнего боя.
- Организованное отступление: Союзник может разорвать одну связь с противником. Если он связан с несколькими, то каждый разрыв стоит 1 Очко Обзора.



- Поиск защиты: Союзник может тут же потратить 1 ОД и получить +2 к броне (раз за раунд).
- Использовать брешь: Союзник получает +2 к любому броску атаки (раз за раунд).
Неиспользованные Очки Обзора пропадают после конца боя.
[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ 0]

Тверд как Сталь (СИЛ): Гвардеец привык терпеть боль и игнорировать ранения. Раз в битву ты можешь потратить 1 ОД (Реакция) и сделать бросок СИЛ + УТ (Тверд как сталь). Каждый успех стоит 1 ЕМ и дает 5 временных ОЗ. Эти ОЗ нельзя восстановить лечением и они пропадают после конца боя.
[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ 0]

Быстрая Смена Тактики (ВСП): Ты обучен быстро менять защитную тактику на агрессивную и наоборот. Раз в битву ты можешь потратить 1 ОД (Реакция) и бросить ВСП + УТ (Быстрая Смена Тактики), успехи записываются как Очки Тактики. Ты можешь в фазе ИНИ 0 использовать 1 Очко Тактики, чтобы уменьшить свою броню на 1 или 2. При этом ты получаешь +1 или +2 ОД. Также ты можешь в фазе ИНИ 0 потратить 1 или 2 оставшихся ОД, чтобы в следующем раунде увеличить броню на +1 или +2 (до максимума 4, что соответствует сверхтяжелой броне). Неиспользованные Очки Тактики пропадают после конца боя.
[Видоизмененная версия – В фазе ИНИ 0 делается бросок ВСП + УТ, за каждый успех можно перекинуть 1 ОД в броню и наоборот, на время следующего раунда. Сумма ОД и брони всегда равна 6]

Передышка (СИЛ): Ты обучен экономить свои силы в бою и использовать паузы, чтобы восстановить потерянные силы. В начале дня ты получаешь временные ЕМ в количестве УТ (Передышка) x2. Эти ЕМ тратятся первыми и не могут быть восстановлены. Неиспользованные ЕМ пропадают через 24 часа.

Вызов (ВОЛ): Ты используешь насмешки, быстрые движения и неприличные жесты, чтобы привлечь к себе внимание и спровоцировать противников на атаку. Этот талант применим только против разумных противников (не против животных, элементальных духов, неживых слуг и т.д.) и требует Действия за 1 ОД и 1 ЕМ.
Указанные тобой свободные противники в количестве УТ должны направить свою следующую ближнюю атаку на тебя. Бойцы ближнего боя окажутся связанными с тобой. Стрелки должны сделать свой следующий выстрел в тебя, маги также берут тебя на прицел. Ты не можешь применить этот талант, если ты связан с большим количеством противников, чем текущий УТ.

Непоколебимость (СИЛ): Когда ты получаешь замедляющие повреждения, ты можешь потратить 2 ЕМ и сократить их на УТ (Непоколебимость) пунктов. Если ты получаешь Гандикап, ты также можешь потратить 2 ЕМ, чтобы сократить его на УТ в этом и следующем раунде.

Отбрасывание (СИЛ): С этим талантом ты можешь отбросить противников размером с человека или меньше, не важно, отталкиваешь ты их щитом или используешь силовой прием. Отбрасывание требует Действия за 1 ОД и броска СИЛ + УТ (Отбрасывание). Базовые повреждения равны 3V. Отброшенный противник разрывает все связи.

Человек Гвардии (ВОЛ): Гвардеец может легко сойти за конвоира, городского стражника или телохранителя богатого человека. Ты можешь посещать казармы, ратуши, военные школы, учебные плацы, а также (ограниченно) дворцы и крепости, и соби-

рать там информацию. Когда ты хочешь получить информацию в указанных местах, ты можешь прибавить УТ (Человек Гвардии) к проверке ВОЛ + УТ (Манипуляция). Как Человек Гвардии ты получаешь большую награду за официальные поручения (например, награда за поимку). Твой гонорар увеличивается на 10% за УТ (максимум +50%). Кроме того, те легче найти простую работу. Это требует как минимум 12 часов, в течение которых ты бросаешь ВОЛ + УТ (Человек Гвардии). За каждый успех ты получаешь 1 гульден, с модификатором за размер поселения: маленькая деревня x1, маленький город x1,5, большой город x2, метрополия x3.

Начальники и Аристократы (ИНТ): Благодаря частому общению с высокопоставленными лицами, дворянами и командующими, ты имеешь хорошее представление о боевых стратегиях, геральдике, значимых персонах и войсковых построениях. Чтобы вспомнить важную информацию, ты можешь сделать бросок ИНТ + УТ (Начальники и Аристократы). В определенных обстоятельствах ты также можешь прибавить УТ к броску ИНТ + УТ (страна и люди).

Мушкетер (ВСП): Ты хорошо обращаешься с мушкетами (Тяжелое Огнестрельное Оружие). Раз за битву ты можешь сделать бросок на ВСП + УТ (Мушкетер) за 1 ОД (Реакция). Запиши успехи как Очки Мушкетера. Когда ты используешь Тяжелое Огнестрельное Оружие, ты можешь потратить Очко Мушкетера перед выстрелом, чтобы получить один из эффектов:
- Прицельный выстрел: Выстрелить в связанного противника (ты должен быть свободен).
- Удар прикладом: Использовать мушкет как дубинку.
- Быстрая перезарядка: Уменьшить стоимость выстрела в ОД на 1.
Все неиспользованные Очки Мушкетера пропадают после конца боя.
[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ 0]

Свободный Охотник

Многие люди встречаются с Существами Ночи в юном возрасте, что обычно кончается трагедией и шоком. Может быть, вампир истребил целую деревню, или ведьма превратила отца в тролля, или демон овладел сестрой, и она сошла с ума – подобные вещи происходят в мире HeXXen каждый день. Большинство людей, переживших такую трагедию, смиряются с неизбежным, находят выход в пьянстве, покидают свою родину или прячут свои чувства глубоко внутри, становясь лишь тенью себя прежних. Но в некоторых травма разжигает огонь, побуждающий их сражаться. Они могут звать себя охотниками на вампиров, ведьм, призраков или демонов, но все имеют необузданное желание отомстить всем Существам Ночи. Усердием и мужеством они достигают того, чего не могут получить за деньги. Они не следуют какой-нибудь твердой доктрине и открыты для всего!

Месячное содержание: 50 гульденов (включая питание и проживание).

Стартовое снаряжение: Ручной топор, метальный топорик, короткий меч, пистолет, кожаная броня, походная одежда (либо 166 гульденов) + 25 гульденов стартового капитала.

Оружейные таланты: Рукопашный Бой, Легкие Клинки, Дубинки, Легкое Рубящее Оружие, Легкое Стрелковое Оружие, Легкое Огнестрельное Оружие, Метательное Оружие.

Общие таланты: Уклонение, Парирование, Выносливость, Повар, Первая Помощь, Верховая Езда, Знаток Природы, Акробатика, Скрытность, Область Знаний (страна и люди).

Классовые таланты:

Вооружен до Зубов (СНР, рекомендуется): Часто охотники носят с собой множество различных видов оружия, чтобы быть вооруженными на все случаи жизни. Когда ты в течение одного раунда атакуешь двумя различными видами оружия (т.е. оружейные таланты основаны на разных атрибутах), ты можешь добавить УТ (Вооружен до Зубов) к обеим атакам. Только если к началу твоей фазы инициативы ты объявил, что

достал два оружия, ты можешь добавить бонус к обеим атакам.

Заклятый Враг (ИНТ, рекомендуется): Выбери один тип Существ Ночи, который является твоим персональным врагом: демоны, ведьмы, темные маги, вампиры, альбы, оборотни. Если ты атакуешь своего врага или прислужников, которые находятся с ним в прямой связи (существа, призванные демоном, приспешники ведьмы, слуги вампира) ты можешь прибавить свой УТ к одной атаке, или разделить бонус на несколько атак. Заклятый враг имеет ролевой эффект – ты не успокоишься пока враг не будет повержен.
[Видоизмененная версия – при атаке Заклятого врага успехи в числе УТ удваиваются]

Использование Преимуществ (ВСП): Ты всегда держишь окружение в поле зрения, например, где с крыши амбара свисает веревка, чтобы быстро туда подняться, или где из земли торчит корень дерева, чтобы позволить врагу споткнуться об него. Осмотр стоит 2 ОД (Реакция) и требует броска ВСП + УТ (Использование Преимуществ). Запиши успехи как Очки Преимуществ. Раз в раунд ты можешь потратить одно Очко, чтобы получить 1 ОД (комбинируется с Очками Благословления). Неиспользованные Очки Преимуществ пропадают в конце боя.
[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ 0]

Атака Сзади (АТЛ): Когда ты свободен и атакуешь в ближнем бою противника, который связан одним из твоих соратников, ты можешь выбрать, атаковать ли противника спереди или сзади. Атакуя сзади, ты обычно получаешь +2 к броску. С этим талантом ты прибавляешь половину УТ (Атака Сзади, округляется вверх) ко всем ближним атакам сзади. Когда ты крадешься, ты можешь прибавить полный УТ (Атака Сзади) к броску АТЛ.

Исчезновение (АТЛ): Ты мастерски умеешь выходить из боя, используя укрытия, проскальзывая между ног противника или выполняя акробатические трюки. Если в бою участвует 8 и более существ (лошади считаются за двоих), исключая тебя, твоих соратников и всех слуг, ты можешь исчезнуть в любой момент. Потрать 2 ОД (Действие) и сделай бросок АТЛ + УТ (Исчезновение). За каждый успех ты можешь разорвать одну связь с противником.

Знание Улиц (ВОЛ): Ты хорошо ориентируешься на темных улочках европейских городов, умеешь обращаться с лицами сомнительной наружности, легко можешь найти черный рынок или место тайной встречи. Каждый раз, когда ты собираешь информацию в городах, ты можешь прибавить УТ (Знание Улиц) к проверке Манипуляции. Когда ты хочешь узнать что-нибудь о криминальных элементах города при помощи Знания улиц, ты можешь прибавить УТ к проверке Области знания (Страна и Люди). Наконец, ты можешь прибавить УТ к проверкам торга (Манипуляция), когда речь идет о торговле краденным.

Упорнее Некуда (АТЛ): Ты стойкий и умеешь заглушать боль. Когда твои ЕЗ становятся отрицательными, и ты получаешь осложнение на все проверки, ты можешь вычесть УТ (Упорнее Некуда) из этого осложнения.

Импровизированное Оружие (ВСП): Ты можешь эффективно драться даже тогда, когда твое оружие не при тебе. Ты умеешь использовать импровизированное оружие типа ножки стула, бутылки, ветки, камня и т.д. Потрать 1 ОД (Реакция) и сделай бросок ВСП + УТ (Импровизированное Оружие). За каждый успех ты получаешь одно импровизированное оружие. Оно используется как дубинка, но только один раз.

В Боевой Готовности (ВСП): Даже если ты валяешься пьяным в водосточной канаве, твои инстинкты все еще работают и оповещают тебя об опасности. Все осложнения, связанные с твоим физическим состоянием (например, страх, паралич, яд, алкоголь), уменьшаются на УТ этого таланта. При УТ 2 ты можешь уменьшить осложнение [-3] до [-1]. Этот талант также применим в бою. Вступая в битву, ты получаешь Очки Инициативы в количестве УТ. При получении замедляю-

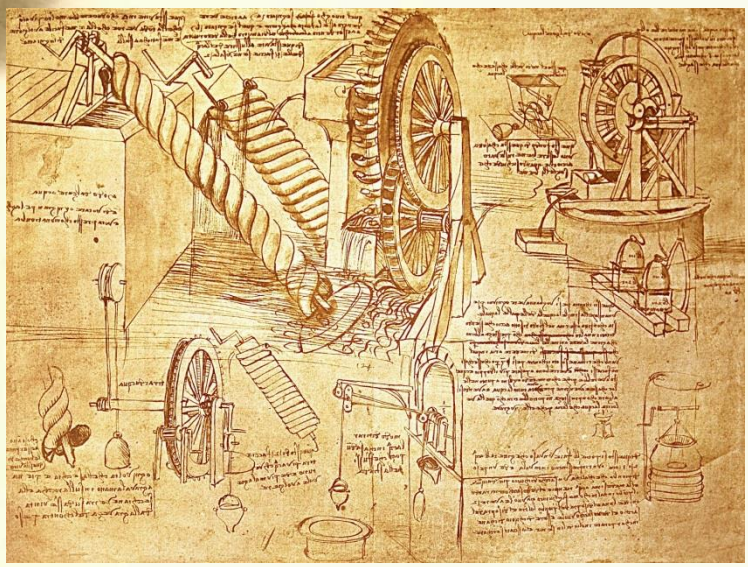
щие повреждений (V) ты можешь потратить Очки Инициативы, чтобы сократить штраф к инициативе. Неиспользованные Очки Инициативы пропадают после конца боя.
[Видоизмененная версия – персонаж получает +УТ к проверкам Внимательности. В бою можно потратить 2 ЕД, чтобы уменьшить потери инициативы от замедляющих повреждений (V) на УТ]

Адаптация (ИНТ): Когда ты повышаешь этот талант на 1, ты можешь выбрать талант из списка класса одного из союзников и получить его на уровне 1. Этот талант не можешь быть повышен – он всегда остается на

УТ 1. Чтобы ты мог выучить талант, твой союзник должен иметь его на уровне УТ 3.
Опционально: Ведущий может разделить Адаптацию на две области – техника и вера. В этом случае персонаж не может комбинировать таланты алхимика и мастера с талантами инквизитора и рыцаря. Таланты гвардейца не попадают под ограничения.

Мастер

Эти люди любят мастерить вещи, изменять и улучшать их, а иногда даже придавать им новые свойства и возможности. Они очень искусны и используют умения, которые обычно приписывают ворам и мошенникам, но эти умельцы в большинстве случаев



законопослушны, а их ремесло сфокусировано на борьбе с адскими существами. При этом они очень любопытны и постоянно подвергают себя опасности, когда ищут новые магические эликсиры, секретные знания или сокровища.

Месячное содержание: 140 гульденов (включая питание и проживание, инструменты, сырье, пошлина за использование мастерской).

Стартовое снаряжение: Инструменты, мушкет, палица, походная одежда (либо 121 гульден) + 120 гульденов стартового капитала.

Оружейные таланты: Легкие Клинки, Дубинки, Легкое Стрелковое Оружие, Легкое Огнестрельное Оружие, Тяжелое Стрелковое Оружие, Тяжелое Огнестрельное Оружие, Метательное Оружие, Кнуты.

Общие таланты: Созерцание, Ремесло, Уклонение, Ловкость Рук, Письмена Мудрецов, Обнаружение, Развлечение, Скрытность, Талант к Языкам, Область Знаний (технологии).

Классовые таланты:

Улучшение (СНР, рекомендуется): Ты можешь улучшить одно оружие или броню, неустанно работая над ними. Это требует 6 часов. Под конец работы сделай бросок СНР + УТ (Улучшение), заплати 1 ЕМ за каждый успех и пометь успехи как Очки Улучшения. Персонаж, использующий улучшенное оружие, может потратить 1 Очко Улучшения перед атакой и получить 1 автоматический успех. При использовании улучшенной брони можно потратить 1 Очко, чтобы получить +1 к значению брони. За Действие/Реакцию можно использовать только 1 Очко Улучшений. Когда все Очки потрачены, снаряжение можно улучшить снова – но не раньше! Улучшение также можно использовать, чтобы чинить предметы. Необходимое количество успехов зависит от размера и сложности предмета: легкий щит - 2 успеха, мушкет – 10 успехов.

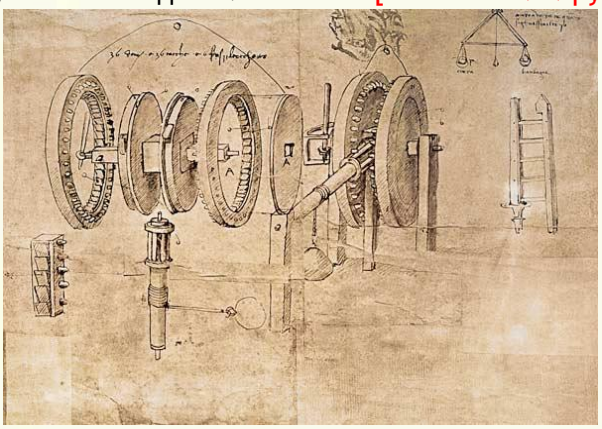
Личный Доспех (СНР, рекомендуется): Многие Мастера работают в причудливых бронекостюмах, которые не может использовать никто другой: цветные линзы, потайные карманы, встроенные инструменты и оружие, броневые листы и другие приспособления – чем экзотичнее, тем лучше.
За каждый УТ (Личный доспех) ты получаешь 2 Очка Конструктора. Большинство гаджетов стоит 1 Очко, так что ты можешь собрать два гаджета за каждый УТ. Эта процедура требует времени, денег, а также наличия мастерской (в большом городе, использование мастерской включено в месячное содержание). Установка гаджета требует 10 кумулятивных успехов при проверке СНР + УТ (Ремесло, 6 часов, можно сократить при помощи Искусного ремесленника). Гаджеты стоимостью 2 Очка Конструктора требуют 20 кумулятивных успехов. Стоимость материалов оплачивается один раз и не включатся в месячное содержание.
Если гаджет сломается, ты можешь починить его за половину стоимости и половину успехов. Отдельный гаджет в любой момент можно снять и заменить на другой. Это не требует проверок и значительных затрат времени. Материалы можно продать за 10% цены покупки.
Свободный охотник может получить Личный Доспех на УТ 1 при помощи Адаптации. Он может самостоятельно собрать свои гаджеты или позволить сделать это Мастеру. Каждый гаджет можно установить только один раз!

Гаджеты за 0 Очков Конструктора:
- Цельная конструкция (требуется Двигательный аппарат, устанавливается как гаджет за 4 Очка Конструктора) (300 Г): Все гаджеты интегрируются в связанную конструкцию (стальной конь, бронированная повозка). Ты получаешь +4 Очка Конструктора для других гаджетов. Содержание +40 гульденов.

Гаджеты за 1 Очко Конструктора:
- Линзы (25 Г): Перманентно +2 к Обнаружению.
- Точный инструмент (25 Г): Перманентно +1 к Ловкости рук и Ремеслу.
- Врачебная сумка (35 Г): Перманентно +2 к Первой помощи.
- Трос с крюком (15 Г): Перманентно +2 к Акробатике.
- Сервомотор (10 Г): 1 ЕМ: +2 к Игре мускулами.
- Встроенное седло (10 Г): Перманентно +2 к Верховой езде.
- Блокирующий щиток (12 Г): 1 ЕМ: +2 к Парированию.
- Горелка и кухонный инвентарь (10 Г): Перманентно +3 к Повару, возможно быстрое разведение огня и т.д.
- Лампа (5 Г): Освещает окрестности в радиусе 20 метров.
- Оптический прицел (20 Г): 1 ЕМ: +2 к атаке всем огнестрельным оружием.
- Прыжковый механизм (30 Г): 2 ЕМ: Возможность перепрыгнуть через низкие стены, рвы и подобные препятствия.
- Крепление для оружия (22 Г): 1 ЕМ: Раз в раунд стоимость ОД для применения одного (любого) оружия снижается на 1 (оружие не фиксировано и может меняться). Атака не может стоить меньше 1 ОД.
- Агрегат Душ (200 Г за 6 месяцев*): Все стоимости в ЕМ для гаджетов уменьшаются на 1. Агрегат является требованием для многих дорогих гаджетов. Частица Душ (стоимость 200 гульденов) работает 6 месяцев. Если у персонажа нет Частицы Душ, он может просто увеличить свое месячное содержание на 35 гульденов в месяц в качестве альтернативы.

Гаджеты за 2 Очка Конструктора:
- Таранное устройство (40 Г): 2 ЕМ, 1 ОД: атака ближнего боя с проверкой СИЛ + УТ (Личный доспех) и уроном 3V, за успех: враг человеческого размера отбрасывается на 1 метр и теряет связи. Альтернатива: 2 ЕМ, 1 ОД: +6 к Игре мускулами при вышибании дверей и ворот.
- Двигательный аппарат (требуется Агрегат Душ) (80 Г): Скорость движения 20 метров за 1 ИНИ.
- Огнемет (требуется Агрегат Душ) (120 Г): Ближняя или дальняя атака на СНР + УТ (Личный доспех) против от 1 до 3 несвязанных противников, базовый урон болевой и равен 3 (S). Цели воспламеняются (см. правила боя). Применим раз в 3 раунда.
- Ракетный двигатель (требуется Агрегат Душ) (240 Г): Возможность прыжка до 10 метров в длину или высоту. Перманентно +1 к Акробатике и Уклонению, скорость движения 40 метров за 1 ИНИ. За 2 ОД можно разорвать связки со всеми противниками.
- Сенсор духов (требуется Агрегат Душ) (50 Г): Перманентно + 5 к Обнаружению при поиске невидимых врагов.
- Сигнальный прибор (требуется Агрегат Душ) (35 Г): Издает громкий сигнал при приближении существа размером с волка.

Специалист по Огнестрелу (СНР): Ты отлично ладишь с огнестрельным оружием, при этом неважно, держишь ты его в руках или встроил в личный доспех. Раз в битву ты можешь потратить 1 ОД (Реакция) и бросить СНР + УТ (Специалист по Огнестрелу), запиши успехи как Очки Огнестрела. Когда ты стреляешь из огнестрельного оружия, ты можешь потратить одно очко и выбрать один из эффектов:
- Безопасная зарядка: Ты можешь использовать специальный порох, не боясь, что он взорвется. Когда ты выбрасываешь 6, это означает +6 урона.
- Выстрел в упор: Ты можешь выстрелить из мушкета в противника, связанного с тобой.
- Пистольеро: Когда у тебя есть два пистолета, и ты используешь их оба в течение одного раунда, ты получаешь +2 к обеим атакам (не сочетается с прицелом).
- Ловкий выстрел: Ты можешь использовать СНР вместо ВСП при броске атаки огнестрельным оружием.



Неиспользованные Очки Огнестрела пропадают после конца боя.
[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ 0]

Изготовление Пороха (ИНТ): Ты можешь изготовить особо мощный, но опасный, порох для любого распространенного огнестрельного оружия. Потрать 6 часов на работу и сделай проверку ИНТ + УТ (Изготовление Пороха). За каждый успех ты получаешь порцию специального пороха. Перед каждым выстрелом стрелок решает, использует ли он этот порох (тратит одну порцию). В этом случае он добавляет 1К6 урона. Однако если он выбрасывает 6, то заряд взрывается! Атака не наносит повреждений, стрелок теряет 1К6 ОЗ (болевые повреждения, огонь), а оружие так сильно покрывается копотью, что нужно потратить 2 ОД, чтобы снова использовать его.
Порох также можно использовать как взрывчатку. Одной порцией можно снести замок на шкатулке, десятью подорвать деревянную дверь. Порох можно свободно продать на рынке за 3 гульден за порцию.

Обнаружение Слабых Мест (ВСП): Наблюдая за противниками, ты можешь обнаружить их слабые места или ошибки. Потрать 2 ОД (Реакция) и брось ВСП + УТ (Обнаружение Слабых Мест). Это также можно сделать в фазе подготовки. Запиши успехи как Очки Слабостей – для каждого противника это можно сделать только раз за столкновение! Теперь, если ты атакуешь противника, ты может потратить 1 или 2 Очка Слабостей, чтобы получить +1 или +2 автоматических успеха. Когда атакует твой соратник, ты можешь потрать 1 ОД (Реакция) и 1-2 Очка – союзник также получает 1-2 автоуспеха.
Неиспользованные Очки пропадают после конца битвы.
[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ 0]

Конструирование (СНР): Ты умеешь строить простые, но эффективные, конструкции за относительно короткое время, используя обычные материалы. Например, ловушки, посты, укрытия, наблюдательные пункты и т.д. Ведущий задает необходимое количество успехов (ориентировочно: капкан – 1 успех, мост – 1 успех за метр, телега – 10 успехов, троянский конь – 30 успехов). За каждые 6 часов работы сделай проверку СНР + УТ (Конструирование) и сложи успехи. Если необходимых материалов нет, то их можно предварительно купить на рынке. Эффективность и полезность конструкций определяется ведущим. Союзники могут помогать тебе, что приносит бонус +1 за каждого, до максимума +10. Тебе нужны инструменты и доступ к строительным материалам.
При помощи Конструирования ты также можешь изготовлять высококачественные продукты, часто с использованием Энергии Душ. Например, особое оружие типа духовных пушек или энергетических пистолетов, духовные ловушки или экстракторы. Для таких предметов тебе нужен структурный план. План можно выучить как заклинание, только бросок делается на ИНТ + УТ (Область знаний: технологии), и тратить ОР не нужно. Один раз изучив структурный план, можно применять его вновь и вновь. Стоимость материалов (нередко очень высокая) и необходимое количество успехов указаны в структурном плане.

Искусный Ремесленник (CHP): Мастер отлично владеет ремеслом. Он способен улучшать приборы и инструменты и изготовлять продукты высокого качества за короткое время. Когда ты хочешь заработать денег в поселении при помощи Ремесла, ты можешь прибавить УТ этого таланта к проверке. Ты также можешь улучшать собственные или алхимические производственные помещения. Когда ты или твой соратник выполняете работу, требующую 6 часов, ты можешь сократить это время на 1 час за УТ до минимума в 3 часа. Все это время ты должен присутствовать.

Умелые Пальцы (CHP): Мастер особенно хорошо обращается с механическими устройствами. Когда ты используешь Ловкость Рук, чтобы обезвредить ловушку, вскрыть замок или обслужить механизм, ты можешь добавить УТ (Умелые Пальцы) к проверке.

Тайный Инквизитор

Они компетентны и внушают страх. Инквизиторы Святой Католической Церкви несут службу по всей Европе, часто в сопровождении рыцарей и телохранителей, зачастую скрытно, чтобы наблюдать за деятельностью адских существ и, если возможно, вступить с ними в бой. Тайно работающие инквизиторы с радостью принимают помощь свободных охотников.

Месячное содержание: 170 гульденов (включая питание и проживание, взятки, награда информаторам).

Стартовое снаряжение: Палица, короткий лук, мантия (либо 51 гульден) + 300 гульденов стартового капитала.

Оружейные таланты: Дубинки, Легкое Стрелковое Оружие, Легкое Рубящее Оружие.

Общие таланты: Созерцание, Верховая Езда, Внимательность, Письмена Мудрецов, Обнаружение, Манипуляция, Талант к Языкам, Область Знаний (церковь), Область Знаний (существа ада).

Классовые таланты:

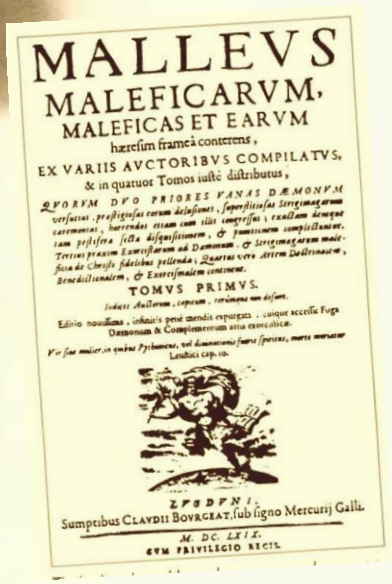
Святая Аура (ВОЛ, белая магия, рекомендуется): Ты можешь потратить 2 ЕД, чтобы наложить на себя Святую ауру. В бою это требует 2 ОД (Действие). Ты получаешь защитную ауру [-1] до конца боя или на 15 минут (некумулятивно). Кроме того, ты можешь распространить свою Святую ауру на своих союзников. Сделай бросок ВОЛ + УТ (Святая Аура), заплати 1 ЕД за каждый успех и наложи ауру на соответствующее число соратников.

Ярость Ангела (ВОЛ, белая магия, рекомендуется): Призови серафима и пробуди его гнев. Сверкающий луч света наносит повреждения адским созданиям и их слугам (не применимо против обычных людей, см. разъяснение к Каре Богов). Используй 2 ОД (Действие), брось ВОЛ + УТ (Ярость Ангела) и потрать 1 ЕД за каждый успех (ты можешь сократить количество успехов, если у тебя недостаточно ЕД). Однако, даже если ты не получил ни одного успеха, ты тратишь 2 ЕД.
За каждый успех ты можешь выбрать противника, который автоматически теряет число ОЗ, равное количеству успехов. Если у тебя 3 успеха, то 3 врага теряют по 3 ОЗ каждый.
Если целей меньше, чем успехов, то лишние успехи пропадают.
Нежить получает двойные повреждения.

Кара Богов (ВОЛ, белая магия): Ты можешь обвинить и осудить Существо Ночи, чтобы однократно нанести ему большой урон. Это заклинание действует только против существ, в которых живет злой дух (например, вампиры, оборотни или ведьмы), против сущностей демонической природы (призраки, демоны), а также их сверхъестественных помощников. Оно не оказывает эффекта на обычных людей или существ, добровольно выбравших путь тьмы (черные маги). Альбы поклоняются своим богам и также не подвержены этому заклинанию.
Потрать 4 ЕД, 3 ОД и брось ВОЛ + УТ (Кара Богов). За каждый успех цель теряет 3 ОЗ (магический урон). Нежить получает двойные повреждения. Кару богов нельзя применять больше раза в день на одну и ту же цель.

Взгляд Сквозь Маску (ВСП): Ты обучен выявлять шпионов противника, когда ты внимательно их разглядываешь. Ты можешь делать это во время разговора или находясь в надежном укрытии. Сделай бросок ВСП + УТ (Взгляд Сквозь Маску). За каждый успех ты можешь немного «посмотреть за маску». Ориентировочно: 1 успех – легкое ощущение («Он что-то скрывает»), 2 успеха – общая оценка («Человек с криминальным прошлым»), 3 успеха – степень подконтрольности («Человек находится под контролем демона»), 4 успеха – довольно хорошее представление о намерениях («Этот мошенник пытается заманить кого-то в ловушку»), 5 успехов – чтение поверхностных мыслей («Это парень только что украл хлеб из пекарни и пытается смешаться с толпой»). Ты можешь применить этот талант только один раз в день на одну и ту же цель.

Божье Благословение (ВОЛ, белая магия): Ты можешь раз в день провести короткое богослужение (около 5 минут, также можно выполнить в фазе подготовки) и благословить своих союзников. Сделай бросок ВОЛ + УТ (Божье Благословение), потрать 3 ЕД, запиши успехи как Очки Благословения и распредели их более-менее справедливо между собой и своими соратниками. Каждый персонаж может иметь максимум 5 Очков Благословения (исключение – Рыцарь Ордена с Святым рвением).


MALLEVS
MALEFICARVM,
MALEFICAS ET EARVM
hæresim framcâ conterens,
EX VARIIS AVCTORIBVS COMPILATVS,
& in quatuor Tomos iustè distributus,
TOMVS PRIMVS.
LVGDVNI,
Sumptibus CLAVDII BOVRGEAT, sub signo Mercurij Galli.
M. DC. LXIX.
CVM PRIVILEGIO REGIS.

Прозрение (ВСП, белая магия): Ты можешь применять это заклинание на себя и свое окружение. Брось ВСП + УТ (Прозрение) и потрать 2 ОД. Каждый успех делает видимым нечто невидимое. Это могут быть не только невидимые существа, но также потайные двери, важные улики или спрятанные записки. Только ты можешь видеть «невидимое». Ты можешь атаковать невидимых существ, но станут ли они после этого видимыми для твоих союзников, зависит от типа их невидимости.

Божественное Озарение (ИНТ): Ты молишься богу или ангелам и получаешь в ответ некое озарение, часто в зашифрованной форме. Ты можешь применить этот талант раз в день, в принципе, в любом месте, но святые места дают бонус (+1 в святилище, +2 в часовне, +3 в деревенской церкви, +4 городской церкви, +5 в соборе). Божественное Озарение требует нескольких часов спокойствия и броска ИНТ + УТ (Божественное Озарение). Чем больше успехов ты получишь, тем яснее ты увидишь путь. Озарение может дать ответы на насущные вопросы или привести к новому приключению. Возможно, ты просто вспомнишь какую-то деталь, которую считал несущественной.

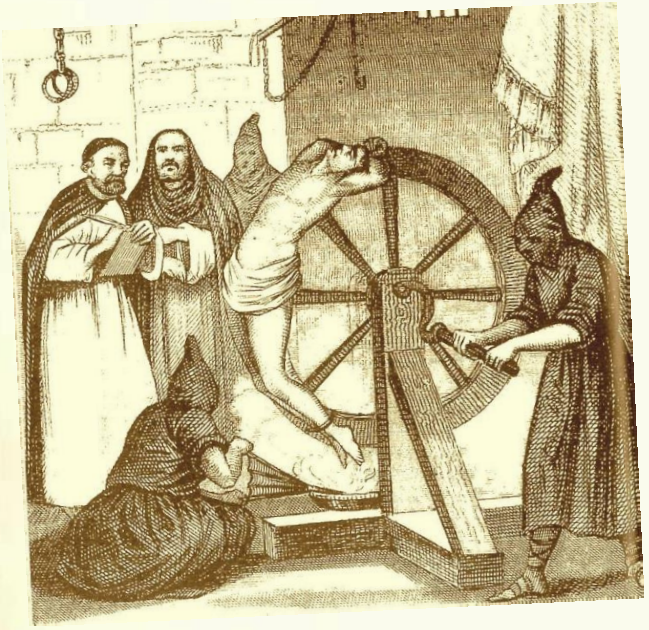
В любом случае, только ведущий решает, каким будет озарение.

Не Бойся! (ВОЛ): Также как и Рыцарь Ордена, ты можешь выводить своих товарищей из состояния страха. Но в твоем случае нельзя выбрать целью самого себя, а стоимость применения выше. Потрать 2 ЕД и сделай проверку ВОЛ + УТ (Не Бойся!). В бою это 1 ОД (Реакция). Каждый успех уменьшает Уровень страха союзника на 1.
[Талант используется в ИНИ 0, в том числе на себя, стоимость 3 ЕД]

Допрос с Пристрастием (ВОЛ): Ты хорошо умеешь вытаскивать информацию даже из самых крепких пленников. Когда ты применяешь пытки, чтобы заставить пленника говорить, ты прибавляешь УТ (Допрос с Пристрастием) к проверке ВОЛ + УТ (Манипуляция).

Поддержка Церкви (ИНТ): Ты высоко поднялся в церковной иерархии или особенно хорошо разбираешься в древних загадках. В любом случае, ты ежемесячно получаешь денежную поддержку от церкви. В конце каждого месяца, когда ты посещаешь поселение или город, ты получаешь от курьера 100 гульденов за каждый УТ.

Духовное Очищение (ИНТ, белая магия): Ты можешь очищать злые места от исходящей от них нечестивой ауры. Это требует проведение 6-тичасового ритуала, во время которого нужно читать цитаты из библии, махать ладаном и выполнять другие святые



обряды. Место автоматически очищается от негативной энергии (пока какая-нибудь адская сущность не поселится здесь). По завершении ритуала все члены отряда получают Очки Благословения в количестве УТ (максимум 5), а также регенерируют ЕД и ЕМ в количестве УТх2. За очищение особо сильных мест ведущий даже может наградить игроков 1-2 Очками Развития, которые можно будет потратить при следующем повышении уровня.

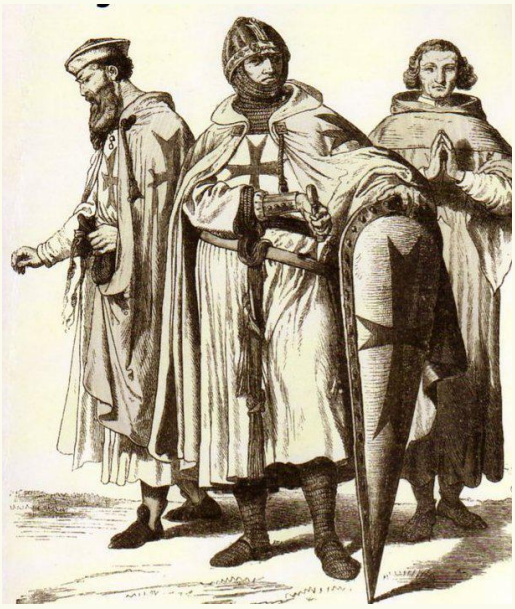
Стимул (ИНТ): Ты всегда успеваешь следить за полем боя и помогать своим союзникам советами и важными замечаниями. Раз в битву, ты можешь сделать бросок ИНТ + УТ (Стимул) за 1 ОД (Реакция) и записать успехи как Очки Мотивации. Когда твой соратник совершает проверку, ты можешь потратить 1 Очко Мотивации (Реакция, 0 ОД), чтобы позволить ему перебросить два провала (не кумулятивно, но комбинируемо с Сверхусилием/Концентрацией). Неиспользованные Очки Мотивации пропадают после конца боя.
[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ 0]

Святые Манускрипты (ИНТ): Ты знаток священных текстов, не только Старого и Нового Заветов, но и более сомнительных источников, вроде апокрифов к Библии и других работ из Античности и Средневековья. Из этих текстов тебе открываются тайны, направляющие твои руки, твои глаза и твою волю по верному пути. Ты можешь прибавить бонус в размере УТ (Святые Манускрипты) ко всем проверкам белой магии и классовых талантов Инквизитора, потратив 2 ЕД. Если ты имеешь УТ 4 и применяешь талант Божье благословение, ты можешь потратить 2 ЕД и получить +4 кубика.
Кроме того, ты автоматически получаешь одно заклинание белой магии с УТ 1 каждый раз, когда повышаешь этот талант до четного уровня.

Ведьма Должна Сгореть! (ВОЛ): При помощи пламенной речи ты можешь побудить простых людей схватить вилы и факелы и отправиться на бой против темной угрозы. Применение этого талант требует определенной ролевой подготовки. Ты должен показать, что ты инквизитор, возможно, одержать публичную победу над Существами Ночи, например, используя Ярость ангела. В этом случае талант применим раз в день.
Сделай бросок ВОЛ + УТ (Ведьма Должна Сгореть!) и умножь успехи на два. Ты получаешь в свое распоряжение соответствующее количество дружественных НПС уровня 1 (простой сброд). Каждый четвертый из них уже уровня 2 (гвардеец, солдат, опытный воин). Если ты рекрутировал хотя бы 3 НПС уровня 2, к тебе бесплатно присоединяется один НПС уровня 3.
Так, имея 6 успехов, ты получаешь 12 НПС, из них 9 уровня 1 и 3 уровня 2. НПС уровня 3 присоединятся дополнительно. Обычно, толпа следует за тобой не дольше одного дня. Если путь к замку владыки вампира занимает больше одного дня, каждый день дезертируют 1Д3 НПС. Возможность повторного применения таланта зависит от обстоятельств и твоих побед. Если в безуспешной атаке на замок вампира все твои последователи погибли, то, разумеется, ты уже не сможешь набрать новых.

Рыцарь ордена

Рыцари ордена считаются уже устаревшим видом войск, особенно когда распространение огнестрельного оружия стало повсеместным на полях сражений Европы. Тем не менее, они снова получили признание благодаря своим заметных успехам в борьбе с Существами Ночи, которые часто невосприимчивы к огнестрельному оружию. Рыцарь ордена сражается с врагами не только при помощи меча и тяжелой брони, но и сидя верхом на коне, а также со святым рвением в своей вере! Многие рыцари отправляются в священные походы по приказу ордена, чтобы разузнать о происках адских существ и, по возможности, пресечь их на месте. При этом они часто сотрудничают со свободными охотниками, и особенно часто их можно увидеть на стороне инквизиторов. Рыцарям ордена запрещено использование огнестрельного оружия, которое они считают дьявольщиной. Но они не имеют ничего против использования арбалетов.



Месячное содержание: 160 гульденов (включая питание и проживание, ремонт, содержание лошади).

Стартовое снаряжение: Боевой конь, длинный меч, длинный лук, боевое копье, кольчужный доспех, круглый щит, походная одежда (либо 452 гульдена) + 45 гульденов стартового капитала.

Оружейные таланты: Дубинки, Легкое Рубящее Оружие, Тяжелое Рубящее Оружие, Легкое Стрелковое Оружие, Тяжелое Стрелковое Оружие, Рыцарские копья.

Общие таланты: Созерцание, Верховая Езда, Парирование, Письмена Мудрецов, Владение Щитом, Выносливость, Первая Помощь, Игра Мускулами, Ветеринар, Область Знаний (церковь).

Классовые таланты:

Боевой Конь (АТЛ, рекомендуется): Одного взгляда Рыцаря ордена, несущегося в битву на своем боевом коне, достаточно, чтобы посеять страх в сердцах его врагов.
Если местность позволяет, рыцарь может идти в бой на коне. Он прибавляет УТ (Боевой Конь) ко всем броскам атаки в ближнем бою. Все атаки рыцарскими копьями также получают половину УТ (округление вверх) к урону.

Лечение Ран (ИНТ, рекомендуется): Многие Рыцари ордена ступают на путь целителя. Они могут лечить раны при помощи перевязок и лечебных трав. Раз в день ты получаешь Очки Лечения в размере УТ (Лечение Ран), все оставшиеся пропадают в конце дня. Ты можешь тратить эти очки на следующие эффекты (комбинируются):
- Прибавить +2/+4 успеха при применении Первой помощи или Ветеринара за 1/2 Очка.
- Применение Первой помощи считается за магическое лечение. 1 Очко.
- Ты можешь стереть одно применение Первой помощи в листе союзника или себя самого. 1 Очко.
- Ты можешь стереть одно применение магического лечения в листе союзника или себя самого. 1 Очко.
- Применение Первой помощи или Ветеринара в бою стоит только 1 ОД. 1 Очко.
[Видоизмененная версия – УТ прибавляется к броскам первой помощи. Раз в день на пациента можно потратить ~10 минут и сделать бросок ИНТ + УТ, потратив 1 ЕД за успех. За каждый успех можно стереть 1 ячейку первой помощи, за каждые 2 успеха – 1 ячейку магического лечения. Например, имея 4 успеха, можно стереть 2 ячейки первой помощи и 1 магического лечения]

Святое Оружие (ВОЛ, белая магия): Рыцарь ордена может при помощи короткой молитвы благословить силами серафима одно одноручное оружие (например, Дубинку, Легкий клинок, Легкое Рубящее Оружие). Это требует 2 ОД (Действие) и 3 ЕД (можно выполнить в фазе подготовки). Раз в битву сделай бросок ВОЛ + УТ (Святое Оружие) и запиши успехи как Очки Оружия. Перед тем как атаковать освещенным оружием, ты можешь потратить 1 Очко Оружия и выбрать один из эффектов:
- Нет брони: Оружие наносит болевые повреждения.
- Призрачный удар: Оружие может атаковать и ранить даже нематериальное существо.
- Огненный удар: После попадания цель воспламеняется (если может).
- Уверенный удар: Бонус +3 к броску атаки.
- Антимагия: Вместе с обычными повреждениями цель теряет 1К6 ЕД.
- Удар света: Урон, полученный нежитью, умножается на 1,5 (округляется вверх).
- Благословение: Ты можешь использовать Очко Оружия как Очко Благословения и получить +1 ОД (некумулятивно с Очками Благословения из других источников).

В конце боя все непотраченные Очки Оружия пропадают.
[Талант активируется не действием, а в фазе подготовки или ИНИ 0]

Решительность (ВОЛ, белая магия): Рыцаря ордена просто так не запугаешь. А еще он может добрыми словами и силой своей веры вырвать товарищей из лап страха. Ты можешь сделать проверку ВОЛ + УТ (Решительность), потратив 1 ОД (Реакция). За каждый успех ты можешь уменьшить Уровень страха у себя или у союзника на 2. Например, имея 3 успеха, ты можешь суммарно понизить 6 уровней страха, допустим, на 4 у себя, и на 1 у двух друзей.
[Талант активируется не Реакцией, а Действием, за 1 ОД и 2 ЕД]

Святое Рвение (ВОЛ): Рыцарь Ордена поклялся посвятить себя праведным делам.

Многие ордены требуют различных клятв, обетов или присяг. Чем больше требований выполняет рыцарь, тем ближе он к силе Всевышнего. За каждый уровень таланта Святое Рвение ты должен выбрать одну клятву (см. ниже). За это в начале дня ты получаешь 1 Очко Благословения за каждый УТ, при этом ты можешь иметь до 5 + УТ (Святое Рвение) Очков Благословения. Если тебе приходится нарушить клятву, ты автоматически теряешь 1К6 Очков Благословения. Ведущий решает, когда клятва считается нарушенной. Кроме того, он может самостоятельно определить количество потерянных Очков в зависимости от тяжести нарушения.
Клятвы:
- Аскетизм: Ты должен отказаться от всех земных наслаждений (женщины, табак, песни, театр и т.д., алкоголь в меру).
- Честность: Ты не можешь лгать, даже тогда, когда это нужно для праведного дела. Впрочем, ты можешь промолчать.
- Мученик: Ты должен всегда помогать своим товарищам и не можешь покинуть поле боя, пока все твои союзники не будут в безопасности.
- Милость: Ты не можешь убивать людей или позволить им погибнуть. Это также относится к человеческим приспешникам адских созданий, если есть хоть малейшая надежда вернуть их к Господу.
- Бедность: У тебя не может быть земного имущества, кроме твоего оружия, доспехов и коня (разрешены деньги на черный день до 160 гульденов, что соответствует месячному содержанию).
- Надежда: Ты не должен терять надежду. Не высказывай никаких пессимистических мыслей, какими бы правдивыми они не казались. Вместо этого ты должен вселять мужество в потерявших надежду и побуждать их к действию.
- Боль: Ты никогда не должен забывать ту боль, которую Иисус вытерпел на кресте. Ты должен ежедневно наносить себе 1К6 повреждений самобичеванием.
- Молитва: Ты должен посвящать себя богу в течение 30 минут на восходе, закате и в полдень.

Трепет (ВОЛ, белая магия): Рыцарь ордена в сверкающих доспехах, особенно на коне, повергает врагов в трепет. Выбери одного противника, причем, ты обязан отдавать предпочтение врагу, связанному с тобой. Потрать 3 ЕД и 1 ОД (Действие) и выполни сравнительную проверку ВОЛ + УТ (Трепет) против ВОЛ цели. Проигравший противник получает Гандикап в этом и следующем раунде в значении разницы между вашими успехами.
На каждого противника этот талант можно применить только один раз.

Победное благословение (ВОЛ): Одержав славную победу, ты можешь сделать бросок ВОЛ + УТ (Победное благословение). За каждый успех ты получаешь по 1 Очку Благословения, которые ты должен как можно справедливее распределить между собой и своими соратниками, при этом ты должен начинать с себя (Например, имея 3 успеха, ты берешь 1 Очко себе и даешь по одному двум своим друзьям). Славная победа наступает тогда, когда бой длился дольше двух раундов или в особо трудных обстоятельствах. Последнее слово в том, что считать славной победой, остается за ведущим.

Защита Богов (СИЛ): В своей броне ты чувствуешь себя как в крепости, ты готов встретить любую невзгоду, ибо с тобой божья защита. Сделай бросок СИЛ + УТ (Защита Богов) и потрать 1 ОД (Реакция), также можно применить в фазе подготовки. Запиши успехи как Очки Защиты. Когда ты носишь тяжелую или сверхтяжелую броню (значение 3-4), ты можешь после каждого попадания по тебе потратить 1 Очко Защиты и получить +2 к броне. Средняя и легкая броня получает +1.
Неиспользованные Очки Защиты теряются после конца боя.
[Видоизмененная версия – когда ты получаешь повреждения (все равно как), ты можешь потратить ЕД или ЕМ до максимума УТ и проигнорировать соответствующее количество повреждений]

Сильная Воля (ВОЛ): Твое присутствие помогает твоим соратникам сопротивляться страхам и другим воздействиям на их волю. Когда ты или твой товарищ делаете сравнительную проверку на ВОЛ (например, против эффекта заклинания вроде Волны Террора) ты можешь потратить 1 ЕД, чтобы дать себе или союзнику бонус +УТ (Сильная воля) к значению ВОЛ. Этот талант можно применять несколько раз за раунд на различных проверки и персонажей, но каждое применение стоит 1 ЕД.

Алхимик

Алхимики переживают в 17-18 веках период расцвета. Они соединяют древние магические ритуалы с достижениями современной науки, прежде всего химии и физики. Как и Мастера, алхимики охотно пускаются в путь, чтобы разыскать древние знания и лучше изучить Существ Ночи. Они очень желательны для охотничьих групп, потому что большинство алхимиков владеет искусством изготовления лечебных эликсиров.

Месячное содержание: 250 гульденов (включая питание и проживание, химикаты, сырье, использование лаборатории и т.д.).

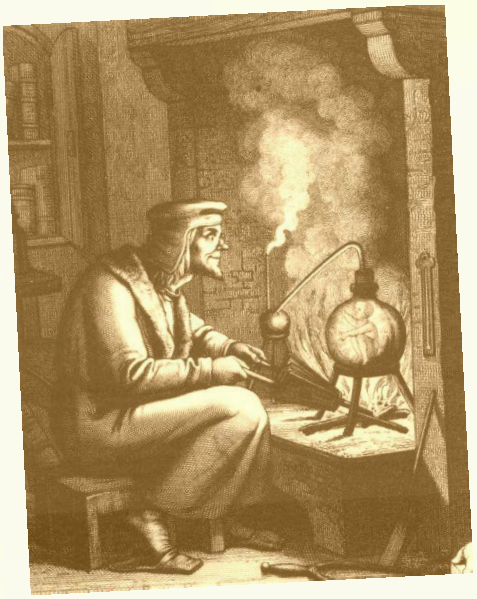
Стартовое снаряжение: Городская одежда, праща, кинжал, пистолет, мобильная лаборатория (либо 150 гульденов) + 100 гульденов стартового капитала.

Оружейные таланты: Дубинки, Метательное Оружие, Легкие Клинки, Легкое Огнестрельное Оружие, Тяжелое Огнестрельное Оружие.

Общие таланты: Созерцание, Повар, Ремесло, Ловкость Рук, Письмена Мудрецов, Развлечение, Обнаружение, Талант к Языкам, Первая Помощь, Область Знаний (алхимия).

Классовые таланты:

Создание Эликсиров (ИНТ, рекомендуется): Главное умение всех алхимиков – создание магических эликсиров. При помощи этого таланта ты можешь создавать основные эликсиры. Работа занимает 6 часов и требует проверки ИНТ + УТ (Создание Эликсиров). За каждый полученный успех ты можешь создать один эликсир по выбору.



В течение каждой процедуры ты можешь создать два различных вида эликсиров. Например, получив 4 успеха, ты можешь сделать два лечебных эликсира и два эликсира мужества. Производство эликсиров не требует сырья (его стоимость включена в содержание алхимика), но тебе нужна алхимическая лаборатория (переносная). Все эликсиры можно продать на рынке по 3 гульдена каждый.
Чтобы самому выпить эликсир в бою, нужно потратить 1 ОД (Реакция). Чтобы влить эликсир в горло другого персонажа, нужно Действие за 2 ОД. Важно: все применения эликсиров считаются магическим лечением, так что каждый охотник может выпить максимум 4 эликсира в день.

Эликсиры:
- Лечебный эликсир: Восстанавливает 1К6 ОЗ.
- Эликсир мужества: Уменьшает Уровень страха на 1К6.
- Эликсир силы: Восстанавливает 1К6 ЕМ.
- Эликсир-приправа: При использовании таланта Повар ты можешь прибавить 1К6 успехов.
- Отравленный эликсир (Боевой яд): Может быть нанесен на легкий клинок за 1 ОД (Реакция). При получении урона (минимум 1 ОЗ), цель теряет дополнительно 1К6 ОЗ. Яд считается использованным. Весь нанесенный, но неиспользованный, яд исчезает после конца боя.

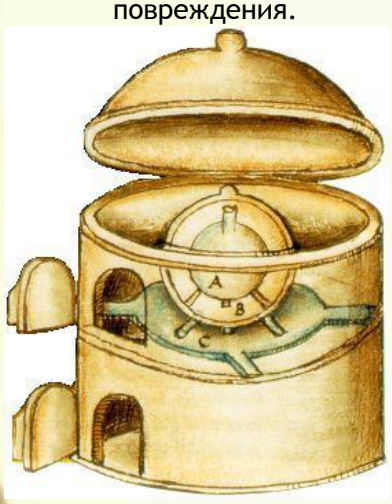
- Эликсир скорости: Инициатива увеличивается на 1К6 до конца боя. Применим несколько раз.
- Эликсир защиты: Выпивший получает «буфер» из 1К6 ОЗ, следующие полученные повреждения сначала отнимаются от этого буфера. Он пропадает после конца битвы. Эликсир применим несколько раз.
- Экзотический эликсир: Алхимики могут научиться готовить различные экзотические эликсиры во время путешествий, если найдут рецепт или учителя. Изучение нового эликсира в целом соответствует изучению заклинаний, с той разницей, что вместо нового таланта персонаж получает новый эликсир в список тех, что можно приготовить талантом Создание Эликсиров. Изучение требует броска ИНТ + УТ (Область знаний: алхимия).

Невзрачность (ВСП, рекомендуется): Алхимики редко находятся на переднем плане, чаще они стоят за спинами своих защищенных соратников, откуда можно атаковать противников при помощи огнестрельного или метательного оружия или применять эликсиры. Каждый раз, когда противник собирается атаковать тебя в ближнем или дальнем бою (но не заклинанием), ты можешь сделать бросок ВСП + УТ (Невзрачность). Если твои успехи равны или больше, чем уровень НПС, противник должен найти другую цель (если возможно). Разумеется, талант бесполезен, если ты единственная возможная цель.
Ты можешь применять талант несколько раз за раунд, однако только первое использование (в раунде) бесплатно, все последующие стоят 1 ОД (Реакция).

Мастер Эликсиров (ИНТ): Ты особенно хорош в использовании эликсиров, в твоих руках они полезнее, чем обычно. Каждый день ты получаешь Очки Эликсиров в количестве УТх2 (Мастер Эликсиров). Неиспользованные Очки пропадают в конце дня, но на следующий день ты снова получишь УТх2 Очков. Ты можешь в любой момент (в бою или нет) потратить 1 Очко, чтобы получить один из следующих эффектов (эффекты комбинируются).
- Ты можешь влить эликсир в горло другого охотника Реакцией за 1 ОД (обычно нужно Действие за 2 ОД).
- Ты можешь прибавить УТ (Мастер Эликсиров) к броску 1К6 или 1К3, если действие эликсира требует такого броска.
- Использование эликсира не считается магическим лечением.
- Ты можешь использовать два одинаковых эликсира одновременно.

Создание Снарядов (ИНТ): Снаряды можно создать так же, как и эликсиры. Разница в том, что они не выпиваются, а метаются во врагов. Процесс создания и цена продажи соответствуют эликсирам. За одну процедуру ты можешь создать 2 различных вида снарядов.
Чтобы метнуть снаряд, ты делаешь бросок СНР (не наносит базового урона), или используешь пращу. В последнем случае бросок наносит нормальные повреждения, после чего срабатывает эффект снаряда.

Снаряды:
- Зажигательная бомба: Воспламеняемая цель автоматически загорается.
- Кислотная бомба: Цель теряет 1Д3 пунктов брони (долговременно). Оставшийся урон приходится на ОЗ в соотношение 1:2 (например, если на Д3 выпало 3, а цель имеет только 1 пункт брони, она теряет этот пункт и получает 4 пункта болевых повреждений). Существа с естественной броней не теряют ее, но сразу получают удвоенные повреждения.



- Дымовая бомба: Ее можно использовать различными способами. Можно бросить бомбу себе под ноги (Действие, 1 ОД) и разорвать связь с одним врагом (кумулятивно). Можно также бросить бомбу в стрелка – в следующем раунде он теряет одну дальнюю атаку (кумулятивно).
- Ослепляющая бомба: Цель получает Гандикап [-2]. То есть получает осложнение -2 на этот и следующий раунд. Не кумулятивно.
- Экзотические снаряды: Так же, как с эликсирами, Алхимик может найти рецепты других снарядов во время приключений. Изучение новых рецептов соответствует таковому в случае эликсиров.

Источник Света (ВСП): Многие алхимики умеют создавать свет при помощи простых средств, будь то химические реакции, особые камни или «магические» амулеты. За 3 ЕД ты можешь в любой момент создать свет с яркостью примерно как у масляной лампы. УТ показывает, сколько часов он будет гореть. Ты можешь ослепить противника при помощи источника света (часто с фокусировкой при помощи параболического зеркала). Сделай бросок ВСП + УТ (Источник Света) и потрать 2 ОД. Слепящие повреждения равны 3V.
Такая атака возможна только один раз за битву на каждого противника.

Травник (ИНТ): Когда ты путешествует на природе (лес, поляна, речная долина и т.д.), ты можешь искать дикие травы (если сейчас не зима). Дважды в день (до и после обеда, желательно в различных местах) ты можешь сделать бросок ИНТ + УТ (Травник). За каждый успех ты получаешь лечебную траву, которую нужно тут же использовать. Это восстанавливает 2 ЕМ. Одновременно можно применить до трех трав (восстанавливает 6 ЕМ), однако каждое использование считается магическим лечением.
Этим талантом можно идентифицировать травы, оценить их фармацевтические свойства или выявить их вредность.

Соли и Экстракты (ИНТ): Алхимики могут поддерживать своих союзников при помощи стимулирующих настоек, солей, экстрактов и даже астрологических предсказаний. Применение таланта требует 2 ОД (Действие) и броска ИНТ + УТ (Соли и Экстракты). За каждый успех можно восстановить союзнику 1 ЕМ или понизить Уровень паралича на 1. Успехи можно разделить между этими эффектами. Каждое применение считается за магическое лечение.
Соли и Экстракты также можно использовать для лечения ран. При каждом применении Первой Помощи ты можешь прибавить УТ (Соли и Экстракты) к проверке. Ты не можешь использовать этот талант на себя.
[Третий эффект – восстановить 1 ОЗ]

Наставник (ВОЛ): Многие алхимики имеют учеников в школах, академиях или особых гильдиях. Они привыкли ясно и понятно разъяснять различные вещи, помогая другим достигать высоких результатов. Когда один из твоих соратников выполнять куму-

лятивную или длительную проверку (длительностью не меньше часа) и ты помогаешь ему, он может прибавить к броску твой УТ (Наставник).

Звезды с Нами (ИНТ): Ты знаешь тайны астрологии и являешься знатоком звездного неба. В ясную ночь ты без проблем можешь определить направление и время. А еще ты обязан звездам за особую удачу. С каждым наступлением ночи (или несколько позже, если нужно) ты можешь читать судьбу по звездам, составлять гороскоп, раскладывать карты таро или выполнять другие астрологические и эзотерические действия. Сделай бросок ИНТ + УТ (Звезды с Нами) и запиши успехи как Очки Удачи, заплатив за каждый 1 ЕД. До наступления следующей ночи ты можешь потратить Очко Удачи, чтобы полностью перебросить одну проверку. Но это можно сделать только до использования ЕМ и ЕД для переброса провалов. Все неиспользованные Очки Удачи исчезают с наступлением следующей ночи.
Ты можешь использовать этот талант, чтобы составлять гороскопы на рынках или других местах, и прибавить УТ (Звезды с Нами) к проверке ВОЛ + УТ (Развлечение).
[Очки удачи можно раздать союзникам]

Философский Камень (ИНТ): Философский камень – это окончательная цель, которой стараются достичь все алхимики. Для одних это катализатор, позволяющий преобразовывать материю. Для других это олицетворение озарения, к которому стремятся все алхимики. Для третьих это состояние души, а тот, кто владеет философским камнем, может менять душевное состояние. Какой бы трактовки ты не придерживался, с этим талантом ты способен на замечательные превращения. Ты можешь изменять озарения своих товарищей и самого себя, которые игромеханически выражаются различными очками.
Применение требует броска на ИНТ + УТ (Философский Камень) и 1 ЕД за успех, в бою это 2 ОД (Действие). За каждый успех ты можешь превратить одно очко в другое. Речь идет об Очках Благословения, Удачи, Обзора, Тактики, Оружия, Слабостей, - то есть всех, которые получаются классовыми талантами. Материальные очки, типа Очков Улучшения или Конструктора, не затрагиваются.
Например, ты можешь превратить Очко Тактики в Очко Благословения или Очко Удачи в Очко Эликсиров. Охотник, к которому был применен талант, должен иметь возможность использовать полученное Очко. Очки Благословения могут получить все, остальные очки доступны
только в том случае, если персонаж имеет соответствующий талант на УТ 1.
Важно: Все полученные таким образом очки пропадают после конца боя (или текущей сцены, около 15 минут), даже если речь идет о долговечных очках, например, Очках Благословения.
Этот таланта также дает тебе магическое озарение. На каждом четном УТ (2, 4, 6) ты можешь получить одно заклинание белой магии (без книг и учителей). Улучшение этих заклинаний происходит как обычно.
[Видоизмененная версия – талант применяется броском раз в день вне боя и генерирует Очки Превращения за 2 ЕД за каждый успех. Очки можно раздать товарищам и себе, по одному на каждого. Использование очка позволяет свободно превратить от 1 до 3 ЕЗ, ЕД и ЕМ друг в друга, например, 3 ЕД в 3 ЕМ и наоборот. Очко Благословения можно перевести в 3 ЕЗ, ЕД или ЕМ, но не наоборот. Магическое озарение по-прежнему действует]

Лом в Золото (ИНТ): Ты можешь обрабатывать трофеи из металла (оружие, драгоценности, утварь) с помощью алхимическим методов так, что они выглядят как новые, что увеличивает их цену на рынке. Талант можно применить к отдельной вещи или к пакету, если его стоимость достигает 100 гульденов (см. Снаряжение). Пакет на 100 гульденов считается отдельным предметом.
Каждый предмет требует 1-часовой процедуры и проверки ИНТ + УТ (Лом в Золото). За каждый успех цена продажи повышается на 10% до максимума +70%. На каждый предмет процедура применяется один раз.

Глава 4
Общие таланты

Список общих талантов говорит сам за себя. В скобках указан базовый атрибут, ограничивающий УТ сверху. Сокращение «/н» означает «нетренированный», талант можно применять с УТ 0.

Акробатика (АТЛ /н): Этот талант охватывает все формы особых движений, таких как лазание, плавание, прыжки, балансировка. Акробатика часто требует силы, поэтому ведущий может попросить потратить ЕМ или даже сделать кумулятивную проверку. Ведущий определяет сложность подъема на стену или дерево из расчета = (высота в метрах)-2 успеха. Для подъема на дерево высотой 12 метров нужно 10 успехов. Каждая проверка лазания требует 1 ЕМ и броска АТЛ + УТ (Акробатика), с возможными осложнениями. Если персонаж не выкинул ни одного успеха и не использует что-нибудь для страховки, он падает и получает болевые повреждения в количестве полученных ранее успехов. Провал после набора 10 успехов означает падение с 10-тиметровой высоты, которое причиняет 10 пунктов урона, броня не учитывается.

Внимательность (ВСП /н): Это преимущественно защитная способность. Она показывает общую боевую готовность персонажа и применяется, когда, к примеру, противник подкрадывается к охотнику сзади или карманник пытается украсть его кошелек. Внимательность часто используется для сравнительных проверок. Также Внимательность применяется при попытках различить шумы, услышать что-нибудь через дверь или расслышать голос убийцы в общем гуле в трактире.

Уклонение (АТЛ /н): Ты умеешь уклоняться от вражеских атак. Когда ты становишься целью атаки ближнего боя, ты можешь применить маневр уклонения, что стоит 1 ОД (Реакция). Брось АТЛ + УТ (Уклонение) и отними полученные успехи от успехов вражеского броска атаки.

Выносливость (АТЛ): Ты привык к ежедневным нагрузкам и способен восстанавливать потерянные силы. Раз в день ты можешь отдохнуть в течение 30 минут и бросить АТЛ + УТ (Выносливость). Каждый успех восстанавливает 2 ЕМ.

Прыжок в Укрытие (АТЛ /н): Уклонение можно использовать только против атак ближнего боя, но для защиты от выстрела можно прыгнуть в укрытие. Прыжок в Укрытие применим против любых выстрелов, метательных снарядов и видимых магических атак (молния и т.п.). Используется так же, как Уклонение, но стоит 2 ОД (увидеть выстрел, броситься на землю, снова встать на ноги).

Опытный Охотник (ВСП): Ты имеешь опыт в охоте на диких животных и чтении следов. Сделай проверку ВСП + УТ (Опытный Охотник), чтобы определить следы животных или следовать по ним. Ты можешь охотиться на животных и снимать с них шкуры. Раз в день сделай бросок ВСП + УТ (Опытный Охотник) и получи шкуры стоимостью 3 гульдена в количестве успехов.

Обнаружение (ВСП /н): Это активный талант, в противоположность Внимательности. При помощи Обнаружения персонаж может различать скрытые, далекие или очень маленькие вещи. Скрытые предметы, как правило, дают осложнение, которое показывает, как хорошо объект спрятан.
Обычно требуется хотя бы один успех при проверке ВСП + УТ (Обнаружение).
Обнаружение в большинстве случаев основано на зрительном восприятии.

Первая Помощь (ИНТ): Обычно применение Первой помощи возможно только вне боя. В битве использование таланта требует 3 ОД (Действие). Первую помощь можно применить только на персонажа, который получил повреждения в течение последних 30 минут. Брось ИНТ + УТ (Первая помощь) и восстанови 1 ОЗ за каждый успех. Персонаж может получить только две первых помощи в день (отмечается крестиком на листе персонажа).

Ловкость Рук (СНР /н): Эта способность показывает подвижность кистей и пальцев. Ловкость Рук применяется, например, для

карманной кражи или взлома замка, а также при работе с веревками, скажем, узлов или сооружении веревочного моста.
Чтобы украсть кошелек незадачливого горожанина, нужна проверка СНР + УТ (Ловкость Рук) против Восприятия цели. Добыча, как правило, составляет 1К6 гульденов, умноженных в соответствии с размером города: маленькая деревня x1, маленький город x1,5, большой город x2, метрополия x3. При провале ты можешь попытаться скрыться, что требует проверки АТЛ + УТ (Скрытность) против ВСП ограбленного или стражников. При провале и этой проверки твоя попытка кражи раскрывается!
При помощи Ловкости Рук можно пощупать предмет, например, чтобы обнаружить потайной ящик в шкатулке, или двигаться наощупь в темноте.

Ремесло (СНР): Эта способность описывает простую ремесленную работу плотника, портного, кузнеца, стеклодела, гончара и т.д. Ремесленники нужны во всех больших поселениях и городах и обычно хорошо получают. За каждые полдня работы (6 часов) в поселении ты можешь сделать проверку СНР + УТ (Ремесло) и получить 1 гульден за успех, умножив сумму в соответствии с размером города: маленькая деревня x1, маленький город x1,5, большой город x2, метрополия x3.

Созерцание (ВОЛ): Раз в день ты можешь уйти в себя, поговорить с богом наедине или заняться медитацией. Это занимает 30 минут и требует спокойной обстановки. Сделай бросок ВОЛ + УТ (Созерцание) и восстанови 2 ЕД за каждый успех.

Манипуляция (ВОЛ /н): Описывает способность навязывать людям свою волю или тонко манипулировать ими, скажем, чтобы расспросить или узнать тайну. Чтобы навязать свою волю, например, при допросе или попытке подкупа, нужно сделать проверку ВОЛ + УТ (Манипуляция) против Воли оппонента. Если ты хочешь смешаться с народом и узнать последние слухи, ты должен делать проверку ВОЛ + УТ (Манипуляция) каждые 2 часа – за каждый успех ты узнаешь какую-то деталь. Манипуляция также может применяться при торгах. Это тоже проверка ВОЛ + УТ (Манипуляция) против Воли торговца. За каждый избыточный успех можно поднять или опустить цену на 10%, но не более чем на 50% стоимости или заданного ведущим значения.

Игра Мускулами (СИЛ /н): Когда в ход идет насилие и требуется грубая физическая сила, можно использовать Игру мускулами. Этот талант используется, чтобы победить в армрестлинге, снести дверь или взломать ящик. Игру Мускулами можно применять, чтобы ломать предметы, что стоит 1 ЕМ за проверку, осложнения начисляются в зависимости от твердости объекта.
Как правило, необходима кумулятивная проверка СИЛ + УТ (Игра Мускулами), чем больше объект, тем больше успехов требуется (например, оконное стекло – 1 успех, массивная дверь – 5, складские ворота – 10, городские ворота – 100). При необходимости, талант можно применить, чтобы запугать плененного или явно более слабого человека. Это проверка СИЛ + УТ (Игра Мускулами) против Воли. Возможна ли такая проверка, решает ведущий в зависимости от обстоятельств.

Парирование (СИЛ /н): Ты можешь парировать вражескую атаку при помощи дубинки, древкового или легкого рубящего оружия. Это требует 1 ОД (Реакция) и броска СИЛ + УТ (Парирование). Твом успехи отнимаются от успехов вражеского броска атаки.

Рефлексы (АТЛ или ВСП): Ты всегда настороже, особо бдителен, а может быть просто параноик. Когда ты получаешь этот талант, выбери АТЛ или ВСП как базовый атрибут. Ты можешь перманентно прибавить УТ (Рефлексы) к своей Инициативе.

Верховая Езда (АТЛ): Ты умеешь скакать на лошадях, пони, ослах и других ездовых животных. Как правило, проверка АТЛ + УТ (Верховая Езда) нужна только тогда, когда ты быстро скачешь или пытаешься перепрыгнуть препятствие. Ты также можешь сделать бросок АТЛ + УТ (Верховая Езда), чтобы защититься от ближней атаки. Это считается Уклонением.

Владение Щитом (СИЛ): Ты обучен использовать щиты для защиты. В бою ты можешь

заблокировать вражескую атаку щитом, это работает против всех ближних и дальних атак, а также заклинаний, имеющих оптические эффекты. Применение стоит 1 ОД и 1 ЕМ. Брось СИЛ + УТ (Владение Щитом) и отними полученные успехи от успехов вражеского броска атаки.

Скрытность (АТЛ /н): Чем лучше персонаж владеет этой способность, тем реже он попадается людям на глаза. Как правило, совершается сравнительная проверка АТЛ + УТ (Скрытность) против ВСП, чтобы, к примеру, обойти охрану.

Письмена Мудрецов (ИНТ): Этот талант отражает знания латыни, древнегреческого, арабского и иврита. Ты можешь копаться в античных книгах и добывать оттуда ценную информацию.

Талант к Языкам (ИНТ): Ты хорошо владеешь распространенными европейскими языками, такими как немецкий, английский, французский, итальянский, испанский, русский и т.д. За каждый уровень Таланта к Языкам ты можешь выбрать один язык, на котором более-менее свободно говоришь. Когда ты сталкиваешься с неизвестным тебе языком, ты можешь сделать проверку ИНТ + УТ (Талант к Языкам), за каждый успех ты можешь понять, по крайней мере, основную мысль услышанного.

Ветеринар (ИНТ): Этот талант используется для лечения ран животных. Он работает так же, как Первая помощь, но применяется на домашних и сельскохозяйственных животных и лошадей.

Развлечение (ВОЛ /н): Ты владеешь искусством развлекать людей. Для этого ты может жонглировать предметами, музицировать, толкать речи или делать что-либо еще. Чтобы заработать деньги на этом таланте, необязательно особо хорошо владеть искусством, главное - очаровать публику, поэтому этот талант базируется на Воле. Ты можешь использовать Развлечение, чтобы зарабатывать. Это работает так же, как Ремесло, но требует проверки ВОЛ + УТ (Развлечение) и обычно возможно только в определенное время дня (днем на рыночной площади, вечером в трактире). Ты также можешь использовать этот талант, чтобы отвлечь стражников, пока твои спутники крадутся мимо.

Повар (ИНТ): Ты умеешь готовить вкусные и укрепляющие блюда из обычных ингредиентов. Потрать 1 ЕД за каждого участвующего в трапезе персонажа и сделай бросок на ИНТ + УТ (Повар). Каждый персонаж восстанавливает ЕМ в количестве полученных успехов. Как говорится, много поваров испортят кашу, поэтому только один персонаж может приготовить еду для группы. Перед повторным применением этого таланта для восстановления ЕМ должно пройти минимум 6 часов.

Знаток Природы (ИНТ): Ты знаешь, как выживать в лесах и степях, как найти чистую воду, определить сторону света и т.д. Выживание на природе может применяться различными способами, часто при помощи проверки ИНТ + УТ (Знаток Природы), например, определить растение, указать на север, опознать останки животных и прочее.

Область Знаний (ИНТ, многократно): Изучив этот талант, ты должен выбрать определенную область знаний, которую хорошо знаешь. Типичные полезные области: адские существа, страна и люди, европейская история, католическая церковь, ботаника, зоология, технологии, алхимия и т.д. Ты можешь многократно изучать Область Знаний, считая каждую за отдельный талант.

Глава 5
Правила игры

Проверки

Проверки всегда необходимы, когда персонаж хочет доказать успешность определенного действия, например, удара мечом, прыжка через пропасть или расшифровки надписи.
Ведущий определяет атрибут, который нужно использовать. Например, атрибут Сила, чтобы сломать сундук, атрибут Восприятие, чтобы обнаружить спрятавшегося противника, или атрибут Воля, чтобы преодолеть страх и атаковать болотную ведьму. В большинстве случаев, очевидно, какой атрибут применять.
Игрок берет столько же шестигранников (К6), сколько очков у него в соответствующем атрибуте.

Таланты и бонусы

Теперь игрок смотрит, есть ли у его персонажа талант, дающий ему дополнительные кубики. В этом случае он может добавить в руку количество кубиков, равное УТ (уровень таланта).
Пример: Конрад собирается атаковать дубинкой. Для этого действия используются оружейный талант Дубинки и атрибут Сила. Игрок может сложить свое значение СИЛ и УТ (Дубинки) и взять соответствующее количество кубиков.

Если у персонажа нет подходящего таланта, но этот талант можно использовать как нетренированный, то УТ считается равным 0. То есть, используется только значение атрибута.
Особые эффекты могут временно повысить УТ или значение атрибута. К ним относятся бонусы от классовых талантов и т.п., общее правило таково – за каждый бонус +1 игрок получает еще 1 кубик в руку.
Кубики, которые игрок собрал в руке, называются пулом кубиков.

Стоимость

Многие проверки имеют определенную стоимость, которая отражает физическое напряжение или особую концентрацию. Ведущий может назначить стоимость в Единицах Мощи для изнуряющих проверок, например, Акробатики или Игры мускул (обычно от 1 до 3). Эти Единицы Мощи (ЕМ) нужно заплатить перед проверкой. Если у персонажа недостаточно ЕМ, он не может выполнить желаемое действие – он просто слишком устал.
То же самое касается ментальной концентрации. Каждое заклинание или благословение требует от персонажа высокой концентрации или приложения духовной силы, что выражается через Единицы Духа (ЕД). Чтобы сотворить заклинание, нужно сначала потратить определенное количество ЕД. Соответственно, если у персонажа недостаточно ЕД, он не может использовать заклинание, так как он слишком истощен.
Однако, никаких других игромеханических эффектов отсутствие ЕМ или ЕД не накладывает.

Совет: ЕМ и ЕД восстанавливаются во время сна, при использовании волшебных зелий или при особых приемах пищи.

Выполнение проверки

Когда необходимая стоимость оплачена, можно бросить кубики. Пул кубиков 7 означает бросок семи кубиков. После броска отбираются все 5 и 6. Эти кубики считаются как Успехи.
Общее правило – чем больше успехов, тем лучше.

Усилие/Концентрация

После броска игрок может потратить от 1 до 3 ЕМ или от 1 до 3 ЕД и перебросить соответствующее количество неуспешных кубиков (значения от 1 до 4). Это возможно только один раз для каждой проверки.
ЕМ применяются при всех физических проверках (СИЛ, АТЛ и СНР).
ЕД при всех ментальных (ВСП, ИНТ и ВОЛ).
В зависимости от базового атрибута этот процесс называется Усилием (ЕМ) или Концентрацией (ЕД).

Пример: При проверке АТЛ кубики показывают следующие результаты - 1, 2, 2, 3, 4, 5, 6. Это 5 провалов (1, 2, 2, 3, 4) и 2 успеха (5 и 6). Игрок мог бы потратить 3 ЕМ и снова бросить кубики с результатами 1, 2 и 3, но у его персонажа только 2 ЕМ. Игрок решает потратить обе оставшиеся ЕМ и перебросить кубики с 1 и 2. При новом броске он выбрасывает 3 и 5, что дает ему еще один успех.

Осложнения

В общем случае одного успеха достаточно, чтобы преуспеть при проверке. Но во многих случаях ведущий может назначить повышенную сложность из-за обстоятельств проверки и потребовать больше успехов. Это обозначается как Осложнение. Оно сокращает количество полученных успехов на определенную величину.
Например, если игрок выкинул 3 успеха, имея Осложнение [-2], то 2 успеха автоматически вычитаются, и у игрока остается только 1.
Осложнение всегда указывается как отрицательное число в квадратных скобках [-X]. Запись «Проверка АТЛ [-2]» означает – нужно применить Атлетику и вычесть 2 из полученных успехов.

Дополнительные успехи

Если персонаж получил больше одного успеха (в том числе после вычитания штрафов), это может означать, что проверка выполнена особенно хорошо.
Ответственность за интерпретацию результатов лежит на ведущем.
Например, если игрок хочет проверкой на ВОЛ + УТ (Манипуляция) вытащить полезную информацию из жителей постоялого двора, то количество успехов может означать:
1) Получение количества отдельных «кусочков» информации соответственно выброшенным успехам, или
2) Получение информации особого значения или секретности.

Кумулятивные проверки

Некоторые действия не дают мгновенного эффекта и длятся долгое время, в этом случае ведущий требует кумулятивной проверки с определенным суммарным числом успехов, например, 10. Это значит – проверку нужно выполнять раз в определенный временной интервал, при этом все полученные успехи складываются с полученными ранее, до тех пор, пока нужное число успехов не будет достигнуто.

Длительные действия

Некоторые персонажи, прежде всего Алхимик, часто используют свои таланты для создания чего-либо (например, Создание Эликсиров или Создание Снарядов). Обычно применение таких талантов длится 6 часов, но если свободного времени меньше, то все не так плохо. Число успехов просто сокращается пропорционально времени. Если у персонажа есть только 3 часа, количество успехов делится на два. За двухчасовую работу он получает только 33% успехов. И т.д.
Во всех случаях число округляется.

Сравнительные проверки

При сравнительных проверках персонаж пытается в чем-то противостоять другому человеку или живому существу. В такой проверке успехи оппонента становятся штрафом к успехам персонажа. Если после этого у него остаются успехи, то они считаются как окончательные успехи.

Пример: Охотник пытается прокрасться мимо охранника. Охотник бросает на АТЛ и получает 2 успеха. Охранник бросает на ВСП и получает 1 успех. Охотник побеждает с 1 успехом (2 – 1 = 1) и остается незамеченным.
Если при сравнительной проверке результаты ИП и НПС равны, то ИП побеждает.

Глава 6
Правила боя

Боевые правила HeXXen не используют реалистичных карт с клетками или гексами, на которых игровые персонажи и НПС изображаются миниатюрами. Как правило, все бои происходят в воображении играющих, поэтому ведущему нужно описывать окружение как можно детальнее.

Засада

Первое, что нужно определить перед началом боя, - имеет ли место засада. В зависимости от обстоятельств, ведущий решает, есть ли у охотников возможность подкрасться к противникам, или станут ли они

сами жертвами чьей-то засады. Обычно проводится сравнительная проверка минимального значения АТЛ крадущихся персонажей против наибольшего значения ВСП охраны. Очень большая группа может получить осложнение при броске АТЛ. Но невнимательные охранники также будут сражаться со штрафами.
Если крадущиеся набирают больше успехов чем оппоненты (или при равенстве в пользу персонажей), то имеет место засада.

Фаза подготовки

Охотники, которых не застали врасплох, обычно могут подготовиться к битве. В зависимости от обстоятельств, ведущий может объявить фазу подготовки перед началом боя. В этой фазе можно творить заклинания, пить эликсиры и выполнять другие подобные действия.
Внезапно атакованные персонажи пропускают фазу подготовки.

Инициатива

Каждый участник битвы имеет значение ИНИ, которое показывает, каким по очереди он будет действовать. Возможность атаковать врага первым – это серьезное преимущество в бою. Базовая инициатива считается как АТЛ + ВСП.
Участник, успешно применивший засаду, получает +10 к ИНИ во время первого раунда. Во втором и далее раундах он использует нормальное значение.
Все действия в бою выполняются в порядке инициативы – начиная с наивысшего значения и заканчивая наименьшим. Ведущий отсчитывает значения от наибольшей ИНИ до 0. Каждое число соответствует фазе инициативы (ИНИ-фаза).
Когда наступает ИНИ-фаза некоего персонажа, он может выполнять свои действия. В случае равенства значения ИНИ игровой персонаж всегда ходит первым. Охотники могут договориться между собой. Кроме того, они могут сознательно уменьшить свою ИНИ, чтобы действовать позже, в более удачное с точки зрения тактики время.

Очки действий

Каждый игровой персонаж имеет определенное количество Очков Действий (ОД) на раунд, которые он может использовать, чтобы выполнять действия во время этого раунда. Число ОД, в основном, зависит от степени защищенности – тяжелая броня сковывает бойца и сокращает количество ОД до 3, а легкая броня лишь до 5 ОД. Боец, который идет в бой практически голым имеет целых 6 ОД, но также не имеет никакой защиты!
Количество ОД, необходимых для выполнения действия, зависит от сложности и длительности действия – быстрый укол кинжалом стоит 1 ОД, а удар мощной секиры стоит 3 ОД. Игроки должны сами помечать, сколько ОД за раунд они потратили. Лучше всего делать это при помощи шестигранного кубика. В начале раунда поставьте кубик так, чтобы число, соответствующее ОД, было наверху, и поворачивайте кубики после каждого действия.
НПС-противники не имеют ОД. Они просто действуют в свою ИНИ-фазу. Как правило, они также не делают Реакций (см. ниже). Если враг особо быстр или атлетичен, то это можно отразить при помощи других игровых механизмов, например, более высокого

значения брони или инициативы, а также особого НПС-таланта (см. Книгу Ведущего).

Выполнение действий

Когда наступает ИНИ-фаза какого-либо охотника, он может совершать свои Действия. Обычно, он может выполнять Действия до тех пор, пока у него есть ОД. В том числе, он может несколько раз атаковать одним оружием, если у него достаточно ОД. Однако есть ограничение – охотник может сделать максимум 3 атаки за ИНИ-фазу. Так, например, можно сделать три удара кинжалом или своими кулаками (каждая атака стоит 1 ОД). Но также можно сделать две атаки кинжалом и одну кулаками.

Использование щита не считается атакой, даже если он применяется для атаки (например, как Удар щитом или Отбрасывание у Гвардейца).

Обзор поля боя

У бережливых охотников к концу раунда в ИНИ 0 могут остаться ОД. Эти очки можно потратить для обзора поля боя. За каждое потраченное ОД они получают +3 к ИНИ в следующем раунде. Таким образом, можно потратить до 2 ОД и повысить ИНИ на 6.
Повышение всегда применяется только на следующий раунд, оно не постоянно.

ИНИ 0

Последняя фаза инициативы является особенной, она обозначается как ИНИ 0. В фазе ИНИ 0 нельзя выполнять Действия (однако, Реакции возможны). Кроме того, действуют следующие эффекты:
- Уменьшение Уровня Паралича: бросьте К6, если число на кубике меньше или равно Уровню Паралича, он сокращается на это значение.
- Уменьшение Уровня Страха: бросьте К6, если число на кубике меньше или равно Уровню Страха, он сокращается на это значение.
- Руководство НПС: НПС наносят активный урон в соответствии с правилами массового боя (см. Книгу Ведущего).
- Обзор поля боя: охотники могут потратить 1 или 2 оставшихся ОД, чтобы получить +3 или +6 к ИНИ в следующем раунде.
- Другие эффекты: некоторые таланты и специальные эффекты действуют в ИНИ 0.

Движение в бою и несколько целей

Передвижение, требующее всего нескольких шагов, не тратит Очков Действий. Так что охотник может атаковать в ближнем бою трех разных противников, даже если они находятся на расстоянии несколько метров друг от друга.
Но важно отметить – если персонаж выполняет действие, то все остальные его действия должны быть сделаны в той же фазе инициативы. Нельзя сделать две атаки в ИНИ 12 и потом еще одну в ИНИ 5. Только Реакции могут быть сделаны вне очереди.

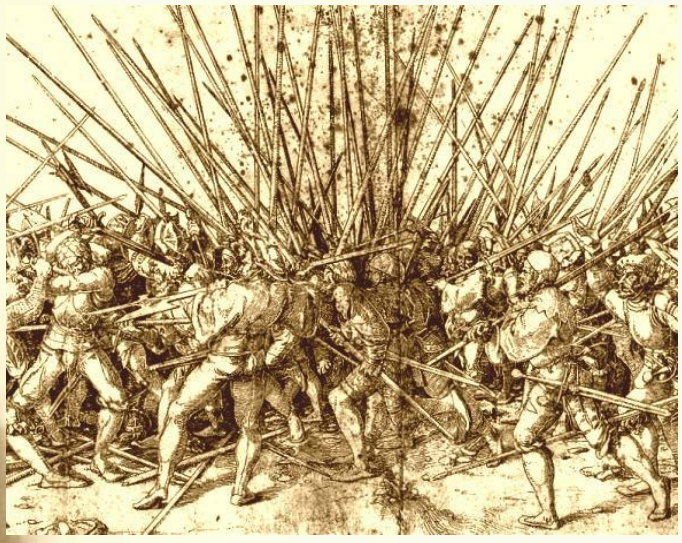
Кинематографичная система

Применение Очков Действий позволяет отказаться от привычного для многих систем учета использования рук. Другими словами, в течение раунда персонаж может использовать свои руки как угодно часто и для каких угодно действий, пока у него есть ОД. Охотник с 4 ОД может атаковать кинжалом (1 ОД), луком (2 ОД) и прикрыться щитом (Реакция, 1 ОД), - как если бы у него было 4 руки. Боевой раунд в игре HeXXen длится примерно 20 секунд, этого вполне достаточно, чтобы быстро выхватить оружие, а потом вернуть на место, или на короткое время закрыться щитом.

В целом, стоит ориентироваться на экшн-сцены попкорн-фильмов, в которых герой держит нож зубами, прячет кинжал с внутренней стороны щита или наносит безоружные атаки головой или ногам (считается рукопашной атакой).

Реакции

Персонаж может действовать и вне своей очереди по инициативе. Это называется Реакциями. Эти действия можно выполнять даже в ИНИ-фазу противника. Типичные Реакции - это уклонения, парирования и блоки щитом, а также короткий сигнал



тревоги, поднимание метательного оружия, намазывание кинжала ядом и использование эликсиров.
Реакции можно выполнять в любой момент (когда игрок хочет или когда складываются соответствующие обстоятельства). Обычно, реакции требуют только ОД (в основном, 1).

Типичные реакции:
- Уклонение, парирование и блок (1 ОД)
- Использование эликсира на себя (1 ОД)
- Нанесение яда на легкий клинок (1 ОД)
- Прыжок в укрытие (2 ОД)

Очки Благословения

Очки Благословения можно получить от классовых талантов Инквизитора или Рыцаря. Раз в раунд персонаж может использоваться Очко Благословения и получить +1 ОД. Это можно сделать в любой момент, в том числе, чтобы «купить» быструю Реакцию (например, для уклонения). Однако за раунд можно использовать только одно Очко Благословения.

Использование расходных предметов

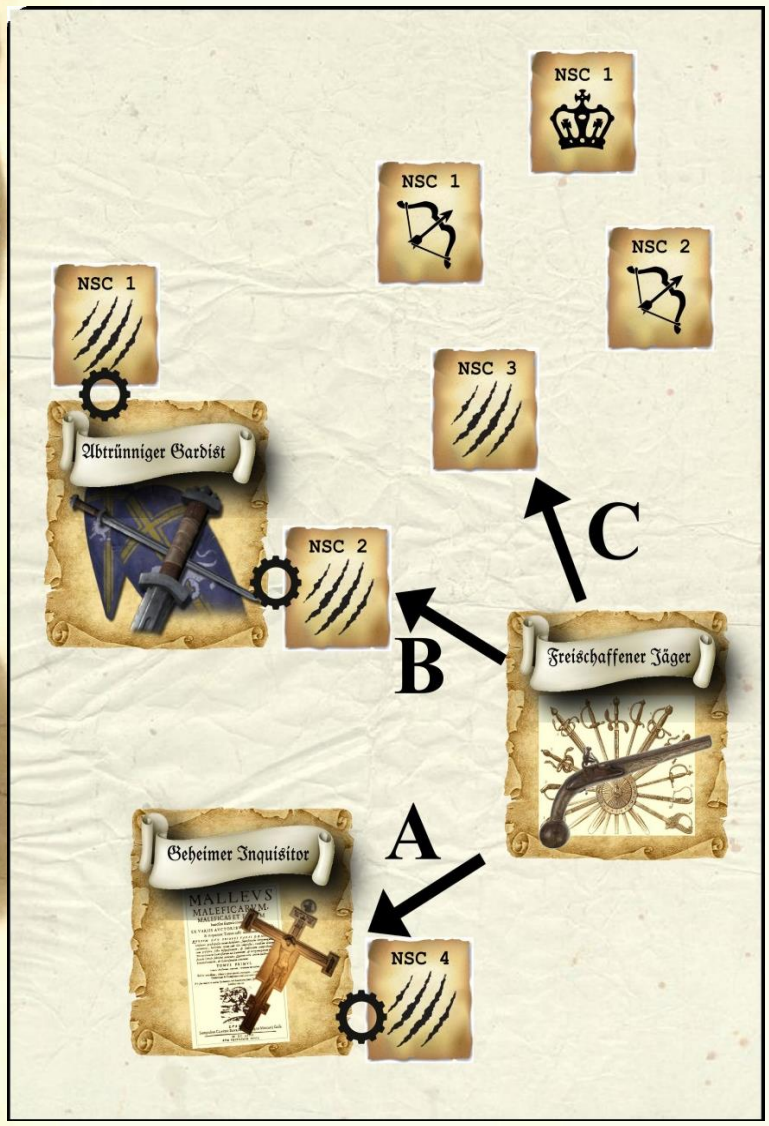
Персонаж может в любой момент применить Реакцию, чтобы достать из своего рюкзака расходник (как правило, эликсир) и использовать его. Это стоит 1 ОД. Если нужно использовать предмет на другого персонажа (например, влить лечебное зелье в рот союзнику), то это уже Действие, требующее 2 ОД.

Атаки в бою

Следующие правила специфичны для HeXXen и представляют собой существенный элемент механики. Во время боя особенно важно учитывать Связи между охотниками и противниками. Что это значит?
Основной момент – мы исходим из предположения, что бойцы ближнего боя всегда стоят впереди и прикрывают стрелков и магов. Хорошо бронированные воины становятся своего рода крепостью для хрупких бойцов поддержки. В игре HeXXen, в целом, все равно, кто где стоит – для этого не нужно расставлять фигурки, маркеры и т.п. на игровом столе. Как уже говорилось, все события должны быть как можно более динамичными и кинематографичными и происходить в воображении играющих.
Каждый участник битвы может быть свободным или связанным. Он считается связанным тогда, когда был атакован противником в ближнем бою или сам атаковал кого-то. Свободным считается тот, кто не имеет Связей с противниками.

Ближний бой

Атаки ближнего боя должны быть направлены на связанных противников. Если охотник связан с врагом и хочет атаковать кого-нибудь в ближнем бою, он может атаковать только этого врага. Если персонаж свободен, то он может выбрать себе противника (который после этого станет связанным), но есть важное правило – если охотник хочет атаковать врага в заднем ряду, то это возможно только если больше нет свободных бойцов ближнего боя, иначе он должен атаковать одного из них.
Если охотник свободен и все вражеские воины ближнего боя связаны, то он может выбрать любого противника, в том числе стоящего в заднем ряду, например, стрелка.
Если персонаж атакует противника, уже связанного с другим персонажем, у него есть выбор – атаковать врага спереди или сзади.
1) При атаке сзади (скрытая атака) он получит бонус +2 к своему броску. Противник остается связанным с тем же персонажем, что и прежде.



Пример: Мы находимся в середине битвы. Йохан, гвардеец, Мария, свободный охотник, и Николас, инквизитор, сражаются с бандитами Карла Шниттера (символ короны), а именно двумя арбалетчиками (луки) и четырьмя бойцами с топорами (порезы). Йохан уже связан с двумя бандитами, Николас с одним. Мария свободна, также, как один из бандитов с топором, и все стрелки.
В свой ход Йохан имеет не так много возможностей. Своей алебардой он может атаковать одного из врагов, с которыми уже связан. То же самое касается Николаса.
У Марии больше возможностей:
A) Атаковать НПС 4 мечом спереди, связав его с собой. В этом случае Николас сможет выбрать себе другую цель.
B) Атаковать НПС 2 кинжалом в спину. Она получит +2 к атаке и противник останется связан с Йоханом.
C) Броситься вперед с топором в руках и столкнуться с свободным бойцом НПС 3, который тут же станет связанным с ней.
D) Выстрелить из пистолета в любого противника, включая стрелков и Карла Шниттера.
Чего Мария не может сделать, так это атаковать в ближнем бою арбалетчиков или Карла Шниттера, до тех пор, пока есть свободный боец ближнего боя (НПС 3). Он всегда будет стоять на дороге Марии, если она пойдет на штурм.

2) При атаке спереди он не получает бонуса, при этом противник сразу теряет старую связь и становится связанным с атаковавшим.
Важно: каждый НПС может быть связан только с одним участником боя. По правилам это не может быть изменено.

Максимум связей: При необходимости, используется правило – каждый охотник может быть связан максимум с 6 врагами человеческого размера, или 8 маленькими, или 3 большими. Ведущий может позволить меньше связей в зависимости от обстоятельств, например, помещение заставлено мебелью или бой происходит в узком коридоре.
Способности, притягивающие противников к себе, не подпадают под эти ограничения. Гвардеец может при помощи своих талантов привязать к себе даже больше противников, чем позволено правилами.

Дальний бой

Стрелок действует по-разному в зависимости от типа оружия:
- Легкое стрелковое и огнестрельное оружие (Тип: Дальнее 1) используется наиболее гибко. Стрелок может стрелять в любого противника в любой момент своего хода, даже если он с кем-то связан. В том числе, он может выстрелить в противника, с которым связан сам. Таким образом, пистолет очень гибкое оружие.
- Тяжелое стрелковое и метательное оружие (Тип: Дальнее 2) можно использовать только тогда, когда стрелок ни с кем не связан. Целью может быть любой свободный или связанный противник.
- Тяжелое огнестрельное оружие (Тип: Дальнее 3) выполняет роль артиллерии, которой стреляют по толпе. Оно применимо только тогда, когда и стрелок, и его цель свободны.

Вспомогательные средства

Мы рекомендуем использовать плоские пластинки для отображения участников битвы. Просто положите их на стол. Чтобы изобразить связь между бойцами, положите пластинки так, чтобы они касались друг друга. Пластинки, которые ничего не касаются, считаются свободными. Не нужно класть пластинки на конкретные позиции (это не тактическая карта)!

Преимущество плоских пластин в том, что можно класть на них дополнительные маркеры, чтобы отразить особые состояния, например, горение, гандикап и т.п. В конце книги вы найдете картинки с игровыми маркерами. Конечно же, вместо маркеров можно использовать миниатюры.

Движение и дистанция

Боевая система HeXXen уделяет куда меньше внимания точным значениям, чем атмосферным описаниям окружения и применения талантов героев. Точное положение игровых персонажей и их противников в большинстве случаев несущественно. Движение на несколько метров не учитывается, механика связок хорошо симулирует типичные действия в ближнем и дальнем бою. Однако в некоторых случаях вопросы дистанции стоит брать в расчет. Прежде всего, когда речь идет об атаке противников с расстояния.

За каждые 10 метров, которые участник битвы собирается пройти пешком, он должен понизить свою ИНИ на 1. При очень высоких потерях ИНИ ход персонажа может перенестись на следующие раунды. Так, враг с ИНИ 5, пробежавший 200 метров, теряет 20 ИНИ и приходит к цели только на четвертый раунд.

Всадники двигаются вдвое (боевой конь) или даже втрое (ездовая лошадь) быстрее. Они проходят 20 или 30 метров соответственно за 1 ИНИ.

Дальнобойность оружия: когда дистанция играет роль, необходимо также учитывать вид дальнобойного оружия, так как они все имеют определенную дальнобойность. В общем случае, легкое стрелковое и огнестрельное оружие имеет эффективную дальнобойность 10 метров, тяжелое стрелковое и огнестрельное оружие – 30 метров. За каждые 10 метров свыше стрелок получает Осложнение [-1].

Выполнение атаки

В свой ход участник битвы может совершить атаку. Для этого он делает проверку атаки. Базовый атрибут зависит от типа оружия:

- Сила для дубинок и рубящего оружия.
- Сноровка для легких клинков и метательного оружия.
- Восприятие для стрелкового и огнестрельного оружия.
- Атлетика для древкового оружия и рукопашного боя.
- Воля или Интеллект для заклинаний.

К базовому атрибуту обычно прибавляется УТ. Чтобы выстрелить из короткого лука, нужно сделать бросок на ВСП + УТ (Легкое стрелковое оружие).

Каждый герой может использовать все виды оружия, за исключением заклинаний и особых боевых маневров. Но поскольку владение оружием позволяет добавлять УТ к атрибуту, охотник обычно предпочитает определенные виды оружия.

Количество успехов при броске атаки имеет большое значение (чем больше успехов, тем лучше эффект). Хотя бы 1 успех считается попаданием. При 0 успехов цель не достигнута.

Боеприпасы

Чтобы было легче вести подсчет стрел и снарядов, мы будем считать, что боезапас бесконечен – игрокам не нужно считать каждый отдельный снаряд.

Разумеется, существуют особые боеприпасы, чье количество строго ограничено (например, особый порох).

Уклонение

Персонаж, атакованный противником в ближнем бою, может тут же уклониться. Это Реакция, которая может быть заявлена после объявления количества успехов атаки противника. Уклонение относительно бесполезно, если враг выбросил много успехов, но с его помощью можно полностью избежать атаки, если успехов у врага мало. Уклонение неприменимо против выстрелов и заклинаний.

Правила: Атакованный может сразу (как только установлено количество успехов противника) выполнить проверку АТЛ + УТ (Уклонение). Каждый успех сокращает успехи атакующего на 1. Попытка уклонения стоит 1 ОД.
Пример: Противник атаковал свободного охотника в ближнем бою и выбросил 2 успеха. Охотник тратит 1 ОД и бросает АТЛ + УТ (Уклонение), получая 3 успеха. Успехи атакующего уменьшаются на 3 (2 – 3 = -1). Эта атака провалилась, так как охотник смог уклониться.

Блок, парирование и укрытие

Блокирование, парирование и прыжок в укрытие работают так же, как и уклонение. Во время блока щитом персонаж подставляет щит под ближнюю или дальнюю атаку, делая проверку СИЛ + УТ (Владение щитом). Преимущество щита в том, что он защищает от дальних атак (персонаж просто выставляет его в направлении стрелка), но есть и недостаток – использование щита требует не только 1 ОД, но и 1 ЕМ.
При парировании персонаж использует свою ближнюю атаку, чтобы отвести вражеский удар. Требуется проверка СИЛ + УТ (Парирование) для Дубинок, Древкового оружия или Легкого рубящего оружия (парирование другими видами оружия невозможно). Парирование работает так же, как уклонение и стоит также 1 ОД. Разница в том, что вместо АТЛ используется СИЛ, поэтому подходит для охотников, чья Сила выше Атлетики (и которые держат подходящее оружие).
Прыжок в укрытие используется тогда, когда персонаж хочет уклониться от видимой дальней атаки. То есть, нужно либо видеть оружие, либо догадываться, что, например, ведьма собирается метнуть магическую молнию. Прыжок в укрытие работает как уклонение, но требует проверки на АТЛ + УТ (Прыжок в укрытие), кроме того, стоит 2 ОД вместо 1.

Нанесение повреждений

Если атака заканчивается попаданием (атакующий имеет хотя бы 1 успех после вычитания уклонения и других защит), цель получает урон. Повреждения зависят от значения Базового Урона оружия.
Урон повышается на 1 за каждый дополнительный успех при броске атаки, до максимума +10.

Успехи	Урон
0	Промах
1	Базовый урон
2	Урон +1
3	Урон +2
4	Урон +3, и т.д.

Пример: Рыцарь Рональд попадает по противнику длинным мечом (урон 5) с 4 успехами. Противник уклоняется с одним успехом.
Таким образом, Рональд имеет 3 успеха и наносит 7 пунктов повреждений (базовый урон 5 + 2 успеха = 7).

Оружие

В игре HeXXen оружие делится на определенные категории. Оружие внутри каждой категории так похоже, что для него можно использовать одни и те же значения.
Таблица внизу содержит все распространенные категории и важнейшие свойства оружия. Речь идет, прежде всего, о базовом уровне, ОД, базовом атрибуте и Типе.
Под типом понимается следующее:
Ближнее: Оружие ближнего боя. Связанный персонаж может атаковать этим оружием только связанного с ним врага. Атака свободного противника создает связь с ним. Если на стороне противников есть бойцы ближнего боя, то они должны быть атакованы в первую очередь.
Дальнее 1: Легкое дальнобойное оружие. Им можно атаковать в любой момент и любую цель в зоне боя, даже когда стрелок связан. В том числе можно выстрелить в противника, связанного со стрелком.
Дальнее 2: Тяжелое дальнобойное оружие. Стрелять из него можно только когда, когда стрелок свободен. Цель может быть любой.
Дальнее 3: Тяжелое оружие, применимое только при стрельбе по толпе. Стрелок должен быть свободен, чтобы стрелять из этого оружия. Цель также должна быть свободна, иначе есть возможность попасть по связанным с ней участникам сражения.

Конное: Оружие для всадников, которое используется только верхом. При использовании такого оружия пешим воином он получает штраф [-3] на атаку.
Шестовое: Древковым оружием можно выбить рыцаря из седла. При использовании его против всадников персонаж получает бонус +3 к атаке.

Категория оружия	Урон	ОД	Атр	Тип
Рукопашный бой	1	1	АТЛ	Ближнее
Легкие клинки	2	1	СНР	Ближнее
Дубинки	4	2	СИЛ	Ближнее
Легкое рубящее оружие	5	2	СИЛ	Ближнее
Тяжелое рубящее оружие	7	3	СИЛ	Ближнее
Легкое стрелковое оружие	3	2	ВСП	Дальнее 1
Тяжелое стрелковое оружие	5	3	ВСП	Дальнее 2
Легкое огнестрельное оружие	4	2	ВСП	Дальнее 1
Тяжелое огнестрельное оружие	6	3	ВСП	Дальнее 3
Древковое оружие	3	2	АТЛ	Шестовое
Метательное оружие	4	3	СНР	Дальнее 2
Кнуты	3V	2	СНР	Ближнее
Рыцарские копья	6	2	СИЛ	Конное

Опционально: особое оружие

При желании, можно включить в игру более точные деления. Каждый игрок сам решает, использовать ли эти опциональные правила.
Оружейные категории можно разделить на подкатегории. Например, для категории Легкое рубящее оружие мы выделяем подкатегории Длинный меч, Моргенштерн, Парирующий меч и Ручной топор. Каждая подкатегория имеет свои преимущества, которые обычно включаются за ЕМ или ЕД. Нужно перед атакой объявить, используется ли такая особенность.
Если игрок ничего не сказал, считается, что опциональная особенность не применяется.
Все характеристики можно найти в таблице оружия на рынке.

Прицеливание

Каждый стрелок может прицелиться при использовании оружия, основанного на ВСП. Прицеливание (раз за атаку) повышает ОД на 1 и Урон на 2.
Иногда нужно попасть в слабое место в броне противника, чтобы иметь возможность победить его. Чтобы найти такое место, нужно прицелиться (ОД +1) и получить +2 к урону, но при этом также получить Осложнение за особо маленькую цель.

Броня

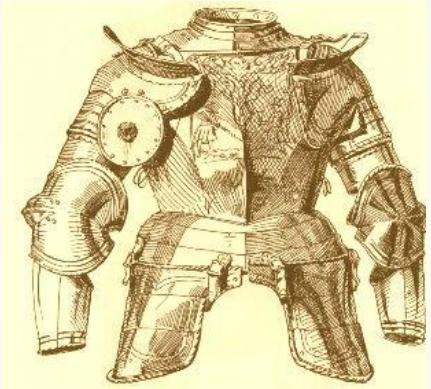
Прочная броня важна каждому ориентированному на бой персонажу – она может уменьшить или даже полностью нивелировать повреждения от вражеской атаки. Однако тяжелая броня сковывает подвижность
В боевой системе HeXXen броня определяет не только защищенность, но и число доступных Очков Действий.

Мы выделяем пять типов брони:
- Голый: Это действительно опасно – идти в бой голым. Однако в этом случае персонаж имеет самую высокую подвижность. Броня 0 / ОД 6.
- Легкая броня: Каждый путешественник, одетый в обычную одежду, получает небольшую защиту, не только против колких холодов европейской зимы, но и против многих видов оружия. Сама по себе ткань не дает никакой значимой защиты, но распространенная тканевая одежда обычно включает пояса, застежки, накидки и шляпы, которые предоставляют некоторую защиту. Броня 1 / ОД 5.
- Средняя броня: К этому типу относится, прежде всего, укрепленная кожа, часто в сочетании с простыми шлемами, цепями и аксессуарами. Броня 2 / ОД 4.
- Тяжелая броня: Такая броня предоставляет относительно хорошую защиту, не ограничивая персонажа слишком сильно. Тяжелая броня, как правило, состоит из металла, идет ли речь о кольчуге, нагруднике или комбинации различных металлических частей, часто вместе с укрепленной кожей. Броня 3 / ОД 3.
- Сверхтяжелая броня: Только рыцари носят такую броню. Она дает наилучшую защиту, но позволяет кое-как двигаться. Обычно, речь идет о полностью закрытом рыцарском доспехе. Броня 4 / ОД 2.

Внимание: Значения брони и ОД всегда дают 6 в сумме!

Предметы одежды и экипировки

Вместе с основной броней (одеждой) персонажи могут носить такие дополнения, как шлемы, сапоги, нарукавники, латные перчатки и т.д. Они не оказывают прямого влияния на значение брони, но могут помогать при атаке, давать бонус к парированию или согревать персонажа, повышая его ЕМ. Использование таких предметов часто имеет свои недостатки, например, определенные штрафы, поэтому нужно хорошо подумать, действительно ли они необходимы (см. таблицу брони и одежды). Обычно нетрудно понять, какие предметы можно носить одновременно. Очевидно, что нельзя носить сразу легкий и тяжелый шлем и т.д.



Щиты

Щиты, также как и оружие, нужно держать в руках, их использование против вражеских атак (ближних или дальних) требует сил. Блок применяется Реакцией за 1 ОД и проверкой СИЛ + УТ (Владение щитом). Щит быстро изнуряет, каждый блок стоит 1 ЕМ.
Преимущество щита перед парированием и уклонением в том, что им можно защищаться от выстрелов. Особо опытные охотники (например, Гвардеец) могут использовать щит для более сложных маневров, как удар щитом.

Защитные ауры

Лучшая защита от вражеских атак – не попадать под них. Целый ряд эффектов и талантов, прежде всего магических, дает персонажам Защитную ауру. Она не увеличивает значение брони, а автоматически сокращает количество вражеских успехов при атаке. По сути, Защитная аура действует как попытка уклонения – противник должен отнять из своих успехов определенное число, но проверка и трата ОД не требуется. Разумеется, таким образом, атака может быть полностью нивелирована.
Как правило, Защитные ауры действуют против ближних и дальних атак. Против заклинаний существуют специальные ауры, дающие Защиту от магии. Такая защита уменьшает успехи атакующих заклинаний, но не действует против обычных атак.
Защитные ауры, полученные от разных источников, суммируются, то же самое касается Защиты от магии.

Особые повреждения и эффекты

Замедляющие повреждения (V): Некоторые особые виды оружия, магические атаки и боевые маневры могут оглушить противника, сбить его на землю или заставить оступиться. Это называется Замедляющие повреждения. Буква V в описании оружия или атаки обозначает, что используется некий замедляющий компонент.
Замедляющие повреждения в целом работают так же, как обычные. Каждый успех сверх первого увеличивает урон на 1, однако броня в данном случае не помогает. Ключевая разница в том, что замедляющий урон снижает не ЕЗ, а значение ИНИ следующего действия цели. Если замедляющие повреждения снизили ИНИ до 0 (ниже невозможно), цель действует в фазе ИНИ 1 и получает Гандикап на этот и следующий раунд.
От атак, наносящих замедляющий урон, можно защититься парированием или уклонением по обычным правилам. Для защиты от дальнобойных и магических атак нужно использовать щит или прыжок в укрытие.

Гандикап: Последствием некоторых видов атак и заклинаний становятся такие осложнения как Гандикапы. Например, замедляющие повреждения накладывают Гандикап в размере базовых повреждений (кнут с базовым уроном 3V накладывает Гандикап [-3]). Гандикап всегда действует в текущем и следующем раундах. Гандикапы не складываются, но более мощные заменяют более слабые. Если персонаж находится под Гандикапом [-3] и получает новый Гандикап [-1], то последний игнорируется. Но если новый Гандикап равен [-4], то он заменяет старый.

Магические повреждения (Z): Колдовство и магические силы ведьм, демонов или призраков наносят магические повреждения. Их особенность в том, что броня не останавливает их. Особые защитные ауры могут снизить магический урон.

Болевые повреждения (S): Повреждения, действующие внутри тела, и соответственно, игнорирующие броню. Типичные болевые повреждения - урон от яда. Они также могут быть вызваны кислотными брызгами или атаками существ, которые вгрызаются в незащищенные участки тела.
Болевые повреждения игнорируют броню, защитные ауры, как правило, бесполезны, если речь не идет об аурах, защищающих от конкретных типов повреждений, например, огня, кислоты или льда.

Продолжительные огненные повреждения: Зажигательные бомбы с греческим огнем, стрелы с горящим маслом или огнемет, а также огненное дыхание демонов, причиняют огненные повреждения в течение определенного времени. Сюда же можно отнести масляную лампу (считается легким клинком, атака СНР с базовым уроном 2). Эти эффекты сначала вызывают обычные повреждения, которые можно снизить броней. Исключение - огнемет, который наносит болевые повреждения. Если воспламеняемая цель (есть кожа, одежда, шерсть, перья) затрагивается огненной атакой, она автоматически загорается. Горящая цель получает 1К6 болевых повреждений (огонь) в фазе ИНИ 0. Затем бросается еще один кубик на тушение огня. При первом броске огонь гаснет при выпадении 6, в следующем раунде - при 5 или 6, затем - 4, 5 или 6, и т.д. Если огонь продолжает гореть, процедура полностью повторяется в следующем раунде. Если горящее существо снова подвергается огненной атаке, например, от зажигательной бомбы или огнемета, число повреждений не изменяется, но счетчик снова ставится на 6.
Совет: если вы используете пластинки для отображения участников битвы, можно положить на горящее существо красный кубик шестеркой кверху. В ИНИ 0 для каждого такого существа бросается огненный урон, затем красный кубик поворачивается на одну грань, чтобы показать значение угасания огня.

Эффекты страха: Даже закоренелые охотники могут испытывать страх по самым разным причинам, будь то полуночный вой волчьей стаи или взгляд восставшего из мертвых колдуна. Игромеханически это изображается сравнительной проверкой против Воли персонажа. Если причина страха набирает больше успехов, то за каждый лишний успех персонаж получает 1 Уровень страха, который немедленно вступает в силу. Каждый уровень страха накладывает на персонажа осложнение [-1] на все его проверки. Например, имея 2 Уровня страха, персонаж уменьшает количество всех полученных успехов на 2. В том числе, это касается проверок Воли против следующих эффектов страха!
В фазе ИНИ 0 все охотники могут сделать бросок К6 против Уровня страха – если результат броска меньше или равен уровню страха, то Уровень страха уменьшается на это число.
Например: Персонаж имеет 4 Уровня страха и выбрасывает 3. Это меньше чем 4, поэтому он теряет 3 Уровня страха.
Многие мотивирующие эффекты могут также сокращать уровни страха. Но они также могут их увеличивать!
Персонаж может иметь максимум 5 Уровней страха.

Эффекты проклятий: Проклятье - это усиленный вариант эффекта страха. Его действие аналогично страху, персонаж получает осложнение за каждый Уровень проклятья. Проклятья и страх складываются, поэтому персонаж, испытывающий страх и проклятый одновременно, может полностью выпасть из боя. Коварство проклятий заключается в том, что они пропадают не в фазе ИНИ 0, а не ранее чем через 1 час. Через каждый час персонаж бросает К6, чтобы попытаться сократить Уровень проклятья. Особо мощные проклятья, так называемые Гейсы, исчезают спустя дни, недели

и даже годы. Единственный способ быстро снять проклятье – использовать заклинание Снятие проклятья.

Эффекты паралича: Эти эффекты действуют так же, как эффекты страха, большинство из них накладываются заклинаниями, против которых персонажи делают проверку Воли. За каждый Уровень паралича количество ОД персонажа немедленно сокращается на 1, в текущем и последующих раундах. Если персонаж получает 2 уровня паралича, он тут же вычитает 2 из своих актуальных ОД, и каждый раунд начинает с меньшим числом ОД.
Уровни паралича сокращаются так же, как Уровни страха, в фазе ИНИ 0 в конце каждого следующего раунда (броском К6 против Уровня паралича). С помощью Очков Благословения персонаж может получить +1 ОД независимо от того, сколько Уровней паралича он имеет.
Персонаж может иметь максимум 5 Уровней паралича.

Эффекты опьянения: Среди охотников широко распространена одна дурная привычка – склонность к безудержному пьянству. Пока число порций алкоголя, принятого персонажем, меньше или равно его значению СИЛ, побочные эффекты не наступают. За 1 порцию алкоголя принимается 0,5 литра пива, или 0,3 литра вина, или 0,1 литра шнапса. Персонаж с Силой 5 может выпить 5 бокалов пива без последствий.
Если он продолжает пить, ему нужно сделать бросок на СИЛ – количество успехов показывает, как много порций алкоголя он еще может принять. При этом персонаж считается пьяным и получает штраф [-2] на все проверки. Если он выпивает столько же порций, сколько успехов получил, он теряет сознание и должен отоспаться.

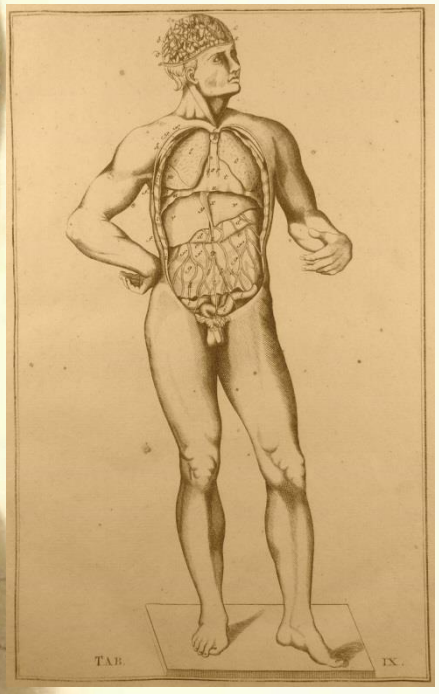
Побежденный персонаж

Игровой персонаж не получает никаких вредных эффектов до тех пор, пока его ЕЗ больше или равны 0. Персонаж, у которого от -1 до -10 ЕЗ считается раненым. Он может двигаться и сражаться, но заметно тяжелее. За каждые 2 ЕЗ ниже нуля он получает осложнение [-1] на все проверки. Так, при -1 и -2 ЕЗ он должен отнимать 1 успех в каждой проверке, при -3 и -4 уже 2 успеха, а при -9 и -10 целых 5.
Достигнув -11 ЕЗ персонаж становится настолько тяжело раненым, что больше не может продолжать сражение, числа ниже -11 не записываются. Даже лечебные средства и тому подобные средства не могут вернуть его в текущую битву. Персонаж может действовать только после окончания боя. Выведенный из строя охотник восстанавливает 1 ЕЗ за 10 минут, до тех пор, пока не достигнет значения 0 (суммарно 110 минут). Если персонаж вынужден вступить в битву до истечения 110 минут, он считается раненым и имеет актуальное значение ЕЗ.
Охотники – крепкие ребята, и могут умереть лишь в двух случаях:
- Побеждена вся группа.
- Персонажа бросили врагам.
Погибшего персонажа можно воскресить только при помощи могущественной магии (часто посредством договора с демоном!).

Лечение

Обычно охотники лечатся применением первой помощи и лечебных средств. Но нахождение в покое также может восстанавливать ЕЗ. Во время ночного отдыха персонаж восстанавливает все ЕМ и ЕД. Короткое дежурство (максимум 4 часа) без какой-либо деятельности считается достаточным ночным отдыхом.
Как правило, за время ночного отдыха персонаж восстанавливает 1 ЕЗ, +2 если он ночует в палатке, +1 если в спальном мешке (не комбинируется), +3 если на спокойном постоялом дворе. Ведущий может разрешить короткий привал в неуютной обстановке, например, в пещере или подземелье. Привал занимает 6 часов, восстанавливает максимум 2 ЕЗ и половину недостающих ЕМ и ЕД. Такой отдых возможен, разумеется,

только в безопасном месте, например, в укрытие, о котором жители пещер не знают. Группа может найти максимум одно такое место за приключение.



Для лечения персонажа есть две возможности: первая помощь и магическое лечение.
Применение первой помощи возможно благодаря соответствующему таланту, в бою ее применение стоит 3 ОД. Пациент восстанавливает столько же ЕЗ, сколько успехов получено при броске ИНТ + УТ (Первая Помощь). При этом применение первой помощи на одного персонажа не бесконечно – раны не будут заживать быстрее, если перевязать их дважды! Каждый охотник может получить первую помощь максимум дважды в день. Использование первой помощи, которое не восстанавливает ЕЗ, не учитывается и может быть применено повторно.

На листе персонажа есть две клеточки для Первой помощи. Каждый раз, когда персонаж получает первую помощь, одна клеточка помечается. Когда обе зачеркнуты, лечение первой помощью в этот день больше невозможно. Только следующим утром можно будет стереть пометки.
Магическое лечение применяется поразному, чаще всего при помощи лечебных эликсиров, изготавливаемых алхимиков, или использованием таланта Лечение ран Рыцаря ордена. Магическое лечение применяется максимум 4 раза в день. На листе персонажа есть 4 клеточки.

Внимание: Использование любого магического эликсира (не только лечебного) считается магическим лечением!

Бой верхом

Чтобы участвовать в бою верхом, охотнику нужна лошадь, а лучше боевой конь, и талант Верховая езда как минимум УТ 1.
Чтобы сесть в седло или спешиться, нужно потратить 2 ОД. Всадник всегда находится в движении во время боя, поэтому никогда не становится связанным. Бойцы ближнего боя получают штраф [-1] при атаке всадника (действует как защитная аура).
Всадник может уклониться от атаки ближнего боя, используя правила для Уклонения и бросок АТЛ + УТ (Верховая езда). Парирование и блокирование щитом выполняется обычным образом.
Всадник способен ворваться во вражеские ряды и атаковать стрелков, даже если есть свободные бойцы ближнего боя. В любом случае, противники никогда не создают связки с всадником.
Лошадь считается участником битвы и при распределении противников по персонажам также становится целью атак. Обычная ездовая лошадь имеет легкую броню (значение брони 1) и 20 ЕЗ, боевой конь имеет среднюю броню (2) и 30 ЕЗ. Атаки ближнего боя по лошади выполняются без штрафов.
Стрельба по лошади или всаднику также не имеет штрафов. При стрельбе с седла персонаж получает штраф [-1].

Боевой конь может топтать врагов собственным Действием. В своей ИНИ-фазе (10) он совершает атаку с параметром 10 и базовым уроном 4. Если конь не может двигаться (например, он находится в лесу), он может протаптывать дорогу своим Действием, это соответствует атаке с параметром 5 и базовым уроном 4.
Ездовая лошадь не может атаковать врагов, но она быстрее и подвижнее боевого коня. Она дает всаднику +1 ОД, которое можно потратить только на уклонение.

Если лошадь погибает, всадник падает и получает 2К6 болевого урона (S) от удара. Проверкой АТЛ + УТ (Акробатика) можно сократить количество повреждений (1 пункт урона за 1 успех).

[Также см. правила паники на стр. 84]

Глава 7
Снаряжение

Месячное содержание

Игра HeXXen не требует менеджмента ресурсов, и для простоты обходится величиной месячного содержания, которое указано для каждого класса. Оно включает все расходы охотника за месяц: одежда, пища, ремонт и тому подобное. Некоторые классы обходятся дороже других, например, алхимику нужны приборы, книги и реагенты для его экспериментов. Нет нужды вести учет сырья, химикатов и пайков, поскольку они все включены в месячное содержание. Ведущий может увеличить содержание в любой момент, если считает, что персонажи игроков сорят деньгами или ведут слиiком роскошную жизнь. Точно также же сами игроки могут в любой момент решить потратиться, если хотят получить что-нибудь особенное. Обычно речь идет о повышение от 10% до 100%.

Величина содержания обычно уплачивается в конце месяца, но возможно также понедельное списание.

Если персонаж не в состоянии оплатить свое содержание, он не может получать Повышение Уровня до уплаты долга. Разумеется, могут быть и сюжетные последствия, такие как заключение в тюрьму или обязательные работы.

Рынок

Представленные ниже таблицы содержат среднестатистические цены покупки оружия, экипировки и других нужных вещей. Разумеется, стоимость и доступность предметов меняются в зависимости от города и обстановки.

Поиск нужных вещей на рынке обычно занимает 2 часа.

Добытые трофеи обычно продаются за 20% покупной цены. Для удобства их можно объединять в пакеты по 100 гульденов. Продажа предмета на рынке занимает 4 часа. Персонажи могут поторговаться с покупателем, используя сравнительную проверку ВОЛ + УТ (Манипуляция) против Воли торговца, которую можно быстро определить как К6+4. Каждый «лишний» успех увеличивает стоимость на 10 гульденов.

Категории оружия

Категория оружия	Урон	ОД	Атрибут	Тип
Рукопашный бой	1	1	АТЛ	Ближнее
Легкие клинки	2	1	СНР	Ближнее
Дубинки	4	2	СИЛ	Ближнее
Легкое рубящее оружие	5	2	СИЛ	Ближнее
Тяжелое рубящее оружие	7	3	СИЛ	Ближнее
Легкое стрелковое оружие	3	2	ВСП	Дальнее 1
Тяжелое стрелковое оружие	5	3	ВСП	Дальнее 2
Легкое огнестрельное оружие	4	2	ВСП	Дальнее 1
Тяжелое огнестрельное оружие	6	3	ВСП	Дальнее 3
Древковое оружие	3	2	АТЛ	Шестовое
Метательное оружие	4	3	СНР	Дальнее 2
Кнуты	3V	2	СНР	Ближнее
Рыцарские копья	6	2	СИЛ	Конное

Оружие

Оружие	Категория	Опция	Цена
Кинжал/длинный нож	Легкие клинки	1-2 ЕМ: игнор 1-2 брони	5
Отравленный кинжал	Легкие клинки	1-2 ЕМ: игнор 1-2 брони, яд +2 урона	30
Шпага, сабля, рапира	Легкие клинки	1 ЕМ: атака +3	25
Короткий меч	Легкие клинки	1 ЕМ: урон +1	15
Кистень/дубинка	Дубинки	2 ЕМ: урон +2	4
Палица	Дубинки	1 ЕМ: атака +2	11
Моргенштерн	Легкое рубящее	1-2 ЕМ: урон +1/+2	18
Длинный меч	Легкое рубящее	1-2 ЕМ: атака +2/+4	45
Парирующий меч	Легкое рубящее	1 ЕМ: парирование +3	40
Ручной топор	Легкое рубящее	1 ЕМ: проигнорировать 1 брони	16
Секира	Тяжелое рубящее	2 ЕМ: проигнорировать 2 брони	32
Боевой молот	Тяжелое рубящее	2 ЕМ: урон +2	27
Двуручный меч	Тяжелое рубящее	2 ЕМ: атака +3	55
Цеп	Тяжелое рубящее	2 ЕМ: дополнительный урон +2V	50
Алебарда	Тяжелое рубящее	2 ЕМ: парирование +4	36
Короткий лук	Легкое стрелковое	1 ЕД: урон +1	20
Ручной арбалет	Легкое стрелковое	1 ЕД: атака +2	47
Охотничий лук	Тяжелое стрелковое	1 ЕД: атака или урон +1	30
Арбалет	Тяжелое стрелковое	2 ЕД: атака +4	65
Длинный лук	Тяжелое стрелковое	2 ЕД: дальность x2, игнор укрытия	35
Кремневый пистолет	Легкое огнестрельное	Стандарт	60
Мушкет	Тяжелое огнестрельное	1 ЕД: атака +2	75
Аркебуза	Тяжелое огнестрельное	Стандарт	65
Боевой посох	Древковое оружие	3 ЕМ: стоимость ОД-1 (раз в раунд)	10
Копье	Древковое оружие	2 ЕМ: метание (АТЛ) как Дальнее 2	14
Пика	Древковое оружие	1 ЕМ: атака +3 против всадников	22
Праща	Метательное оружие	Стандарт	5
Алхимическая праща	Метательное оружие	1 ЕМ: стоимость ОД -1 и урон -2	10
Метательный топорик	Метательное оружие	1 ЕМ: метание (СНР) как Дальнее 2,	10
Командирский кнут	Кнуты	2 ЕМ: урон обычный или замедляющ	12
Конный кнут	Кнуты	Стандарт	6
Турнирное копье	Рыцарские копья	2 ЕМ: атака +5 и урон -2	17
Боевое копье	Рыцарские корья	Стандарт	32

Броня

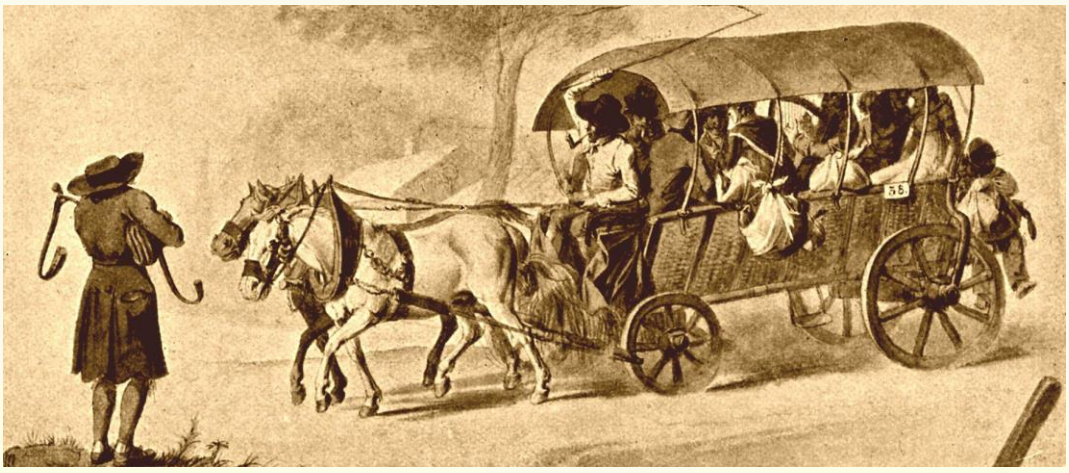
Броня	Категория	Опция	Цена
Крестьянская одежда	Легкая	Нет	3
Походная одежда	Легкая	Выносливость +2	10
Городская одежда	Легкая	Манипуляция (при торгах) +2	20
Одежда франта	Легкая	ЕД +3, осложнение на Атлетику -1	35
Мантия	Легкая	Созерцание +2	7
Военный мундир	Средняя	Стандарт	35
Кожаная броня	Средняя	Выносливость +2	55
Кожа + кольчуга	Средняя	ЕМ +2	80
Чешуйчатая броня	Средняя	2 ЕМ: Броня +1	105
Нагрудник	Тяжелая	Стандарт	150
Кольчужный доспех	Тяжелая	Выносливость +2	180
Рыцарский доспех	Сверхтяжелая	Стандарт	230
Парик	Шлем	ЕД +2	30
Легкий шлем	Шлем	ЕМ +1	12
Тяжелый шлем	Шлем	ЕМ +3, осложнение на ВСП -1	26
Легкий щит	Щит	Блок не стоит ОД, но штраф -2	13
Круглый щит	Щит	Стандарт	20
Прямоугольный щит	Щит	Блок +2, но его стоимость 2 ЕМ	35
Легкая накидка	Комплектующие (Спина)	ЕМ +2	10
Тяжелая накидка	Комплектующие (Спина)	ЕМ +2 и Выносливость +1	21
2х Нарукавника	Комплектующие (Руки)	Атака стрелковым оружием +2	16
2х Боевых рукавицы	Комплектующие (Руки)	Рукопашка +2, осложнение на СНР -2	30
2х Сапога	Комплектующие (Ноги)	ЕМ +2, осложнение на Атлетику -1	22
Простое украшение	Комплектующие (Тело)	ЕД +2	30
Роскошно украшение	Комплектующие (Тело)	ЕД +3	60

Животные и транспорт

Предмет	Использование	Цена
Осел	Тянет 1-осевую повозку / груз трофеев 400 / содержание +10	20
Ломовая лошадь	Тянет 2-осевую повозку / груз трофеев 400 / содержание +15	35
Ездовая лошадь	Груз трофеев 200 / содержание +20	70
Боевой конь	Груз трофеев 200 / содержание +40 (уже есть у Рыцаря ордена)	175
Повозка (1 ось)	Груз трофеев 1000	35
Повозка (2 оси)	Груз трофеев 2000	60
Экипаж	Груз трофеев 500	220
Речная лодка	Груз трофеев 5000	650

Прочее снаряжение

Предмет	Использование	Цена
Факел	Слабый свет максимум на 1 час	1
Масляная лампа	Можно метнуть в воспламеняемую цель с СНР	10
Бутыль с маслом	Яркий свет максимум на 6 часов	3
Огниво (?)	Необходимо доя разведения огня (Знаток природы +3)	5
Крюк	Акробатика +3 во время лазания	8
Прочный канат (5 м)	Всегда пригодится!	4
Спальный мешок	Восстанавливает +1 ЕЗ за ночь (не сочет. с палаткой)	3
Палатка (2 чел)	Восстанавливает +ц ЕЗ за ночь (не сочет. с мешком)	16
Шкатулка	Вмещает до 500 гульденов	20
Сундук	Вмещает трофеи на сумму до 500 гульденов	25
Рюкзак	Вмещает трофеи на сумму до 100 гульденов	4
Подзорная труба	Обнаружение +3 в случае удаленных объектов	25
Зеркало	Можно незаметно заглянуть за угол	17
Простой муз инструмент	Развлечение +2	15
Дорогой муз инструмент	Развлечение +4	55
Слуховая трубка	Внимательность +2	28
Письменные принадлежности	Необходимо, чтобы делать записи, Письмена мудрецов +2	10
Ящик с инструментами	Требуется Мастеру для конструирования	25
Строительные материалы	Требуется Мастеру для конструирования	2 за успех
Кухонные принадлежности	Требуется для таланта Повар	16
Мобильная лаборатория	Требуется для талантов Алхимика	60
Осколок душ	Можно купить только на черном рынке за эту цену	200
Книга в переплете	Созерцание +2	15



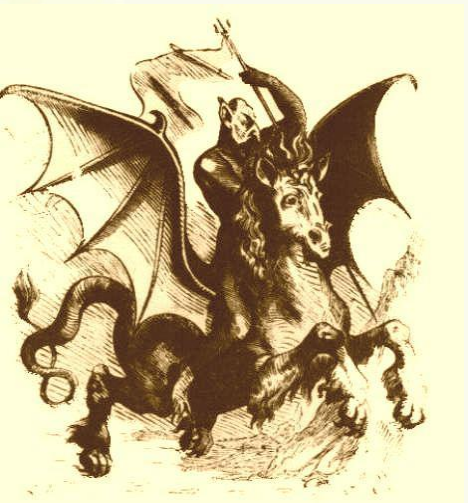
КНИГА ВЕДУЩЕГО

Глава 1
Белая магия

Как написано в главе об охотниках, персонажи игроков могут изучать заклинания, если найдут учителя или текстовый источник, например, древний свиток, и обращаться с ними как с новыми талантами. Ниже приведен список типичных заклинаний белой магии, которые охотники могут найти во время приключений.

Взгляд Внутрь (ВСП, белая магия): Заклинание из области ясновидения: при помощи Взгляда внутрь можно смотреть сквозь предмет, которого персонаж касается. За каждый успех при проверке ВСП + УТ (Взгляд внутрь, 1 ЕД за успех) можно посмотреть сквозь ~20 см твердого материала типа камня, металла или дерева. Для двери нужен 1 успех, для стены дома – 2 успеха, для городской стены – 5 и более успехов.

Экзорцизм (ВОЛ, белая магия): Экзорцизм изгоняет демона из тела живого существа. Обычно при этом читаются пассажи из библии, но основную роль играет воля экзорциста, противостоящая воли демона. Процесс может длиться много часов, в течение которых демон мобилизует свои силы, чтобы защитить себя. Часто он призывает своих слуг, чтобы они досаждали экзорцисту и его соратникам.



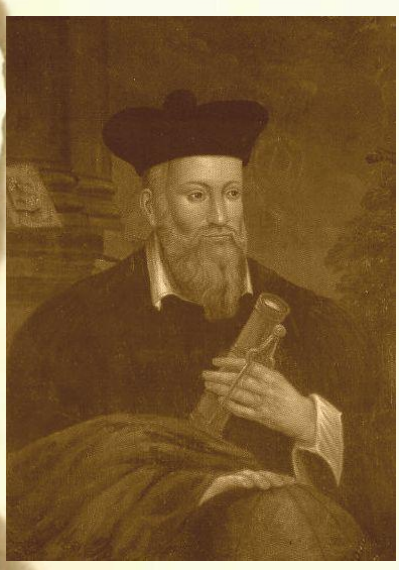
Обычно Экзорцизм выполняется как кумулятивная проверка каждые 10 минут. Экзорцист тратит 2 ЕД за бросок, кидает ВОЛ + УТ (Экзорцизм) и записывает успехи как Очки Экзорцизма. Общее количество необходимых успехов равно уровню НПС демона x4. Чтобы изгнать демона уровня 5, нужно 20 кумулятивных успехов. Сеанс экзорцизма могут проводить несколько человек и складывать свои успехи, но они все не должны участвовать в бою или других активностях. Также охотники могут сменять друг друга, продолжая работу предшественника, если процесс не был прерван. Демон будет сопротивляться в каждом раунде, совершая собственные атаки или призывая своих слуг.
Персонаж, который знает настоящее имя демона, удваивает полученные успехи.

Снятие Проклятья (ВОЛ, белая магия): Это заклинание используется для рассеивания сильных проклятий или даже Гейсов, а в слабой форме также страха. Определи цель, находящуюся под действием проклятья, Гейса или страха, и брось ВОЛ + УТ (Снятие проклятья). За каждый успех цель теряет 1 уровень страха или проклятья. Стоимость в ЕД зависит от силы эффекта.
Простые проклятья стоят 2 ЕД за успех, страх – 3 ЕД за успех, Гейсы – 10 ЕД за успех.
При помощи этого заклинания можно избежать эффектов проклятых или зловещих артефактов. Каждый успех стоит 2 ЕД и позволяет заглушать эффект на 10 минут.

Духовное Наставление (ВОЛ, белая магия): Заклинатель концентрируется и не может выполнять в эту фазу других действий, кроме сотворения заклинания. Если он будет атакован или получит повреждения, это не нарушит концентрации, но если он будет двигаться, уклоняться, парировать или выполнять Действия, заклинание закончится. В битве заклинание активируется за 2 ОД и 2 ЕД. В фазе ИНИ 0 заклинатель может распределить оставшиеся у него ОД между своими союзниками, причем каждый может получить максимум 1 ОД.
Получатели должны находиться поблизости и в поле видимости (в пределах 100 метров).

Божье Возмездие (ВОЛ, белая магия): Это мощное заклинание, лишающее Существ Ночи их ЕД. Существа с магическими силами особенно уязвимы перед этим оружием. Заклинатель тратит 5 ОД и 4 ЕД за уровень НПС, причем он может сам «выгореть» при использовании заклинания. Если у него недостаточно ЕД, он теряет сначала ЕМ, а потом ЕЗ. Существо теряет 1К6 ЕД за уровень НПС. Так, существо уровня 4 теряет 4К6 ЕД (в среднем 14).

Ясновидение (ИНТ, белая магия): Ясновидение показывает вещи, которые происходили несколько дней назад в месте нахождения заклинателя. Сделай бросок ИНТ + УТ (Ясновидение) за 1 ЕД/успех. За каждый успех ты можешь заглянуть на один день в прошлое и увидеть наиболее релевантные или важные события, произошедшие в это время. Ведущий решает, какие события увидит персонаж. Передаются только зрительные образы: можно увидеть, как черный маг встречается с герцогом и ведет с ним разговор, но сами слова останутся за кулисами. Ясновидение работает, как правило, максимум 10 минут. Во время применения заклинания колдующий не может двигаться.



Сила Воспоминаний (ИНТ, белая магия): Заклинатель погружается в глубокий транс и вспоминает пережитое, чтобы в деталях восстановить то, что он возможно забыл. При помощи Силы воспоминаний можно ясно и детально пережить события прошедших дней. Транс может длиться несколько часов, часто всю ночь. Колдующий бросает ИНТ + УТ (Сила воспоминаний). За каждый успех (1 ЕД) он может заглянуть на один день назад. Временной промежуток, соответствующий двойному количеству успехов, предстает расплывчатым, а дальше сплошной туман. После взгляда в прошлое некоторые события, фразы или зрительные образы могут предстать в другом свете. Может быть, вчера в трактире он услышал что-то, что не счел важным, а сегодня это приобрело ключевое значение.

Пища Богов (ИНТ, белая магия): Заклинание родом из античности, напоминающее о древнегреческих богах. При приготовлении трапезы с помощью таланта Повар ты можешь прибавить к проверке УТ (Пища богов). При этом нужно потратить 2 ЕД за члена группы вместо 1 и пропитать пищу особой силой. Это восстанавливает не только ЕМ, но и ЕД в том же количестве. Пищу богов можно применить только раз в день.

Жертва Мученика (ВОЛ, белая магия): Это заклинание как обоюдоострый меч. Заклинатель наносит себе раны, чтобы исцелить товарища. Нужно потратить 2 ОД и сделать проверку ВОЛ + УТ (Жертва мученика). Каждый успех стоит 1 ЕД и отнимает у колдующего 3 ЕЗ до максимума -11. Союзник, находящийся в поле зрения, восстанавливает столько же ЕЗ.

Сон Праведника (ВОЛ, белая магия): Касаясь лба и висков соратника, заклинатель отправляет его в глубокий блаженный сон. Этот сон можно комбинировать с естественным. Заклинатель тратит 2 ЕД за персонажа и бросает ВОЛ + УТ (Сон праведника). После пробуждения охотник чувствует себя отдохнувшим и окрепшим. Он получает 1 ЕМ и 1 ЕД за каждый успех (вплоть до максимума). Персонаж не может применить это заклинание на себя. Заклинание стоит использовать только в мирной и спокойной обстановке, потому что спящие могут пробудиться только спустя как минимум 6 часов.

Защита от Льда и Огня (ИНТ, белая магия): Это заклинание дает колдующему и его союзникам защиту от всех видов элементальных повреждений, прежде всего холода, огня и молний. Заклинание применяется за 3 ОД в бою или в фазе подготовки. Сделай бросок ИНТ + УТ (Защита от льда и огня) и раздели успехи как Очки Защиты между собой и товарищами. Каждое Очко поглощает 5 пунктов огненных, ледяных, электрических или магических повреждений. Каждый охотник может иметь до 5-ти Очков Защиты. Они исчезают с наступлением ночи.

Изгнание (ВОЛ, белая магия): Это заклинание способно запереть призрака или бестелесного демона в сосуде или в определенном месте. Возможно, что сначала придется вытащить демона из живого тела при помощи экзорцизма, прежде чем его можно будет изгнать. Кроме того, необходимо специально подготов-

ленное место или сосуд. Обычно изготовление такого места/сосуда довольно трудоемко, в ход идут сплавы из железа, электрума и других редких металлов, на которые наносятся защитные формулы на латыни. Необходимые материалы стоят 1500 гульденов. Если сосуд изготавливается при помощи ремесленного мастерства (СНР + УТ (Ремесло) для сосудов и СНР + УТ (Конструирование) для мест), сырье стоит только 750 гульденов, а сам процесс требует 20 успехов (6-тичасовой ритм).
Важно: чтобы заточить демона, нужно выгравировать его настоящее имя на сосуде/месте. Для фантомов и призраков это не нужно. Чтобы изгнать существо, оно должно находиться рядом с сосудом либо нужно заманить его в подготовленное место. Дальше выполняется кумулятивная сравнительная проверка Воли. Нужно набрать число успехов, равное уровню НПС. Каждая проверка стоит 3 ЕД. Существо будет сопротивляться, в том числе призывать помощников, но не применять физические атаки, так как оно бестелесно.

Возрождение (ИНТ, белая магия): Лишь немногие маги способны избавлять павших товарищей от ран и боли и возвращать их в битву, несмотря на тяжелые повреждения. Этим заклинанием можно вылечить персонажа, выведенного из сражения и неизлечимого обычными средствами, т.е. когда ЕЗ упали до -11. Заклинатель тратит 2 ОД и делает проверку ИНТ + УТ (Возрождение), потратив 1 ЕД на каждый успех. Союзник восстанавливает 2 ЕЗ за успех, но его ЕМ падают до нуля. Каждый охотник может быть вылечен Возрождением только раз за битву.

Контр-Заклинание (ВОЛ, белая магия): Это заклинание прерывает другое активное заклинание, например, Защитную ауру. Прерывание заклинания основывается на пассажах из библии и обычно применяется духовными лицами. Необходима сравнительная проверка ВОЛ + УТ (Контр-Заклинание) против ВОЛ цели, в бою это стоит 2 ОД и 2 ЕД за попытку. Если заклинатель получил как минимум на 1 успех больше, чем цель, действие одного видимого заклинания прекращается.
Живые объекты, иллюзии и т.п. также могут быть расколдованы (в зависимости от ситуации, могут потребоваться дополнительные проверки, например, ВСП + УТ (Обнаружение) против иллюзий). Если речь идет о заклинании, связанном с определенным местом (например, магические двери или запечатанные проходы), то сравнительная проверка не нужна, достаточно обычной.
Как правило, одного успеха достаточно, но магическая аура не рассеивается, а приостанавливает свое действие на 10 минут за успех. Прерывание заклинаний не действует против сил, которые не используют ЕД для активации.

Глава 2
Энергия Душ

Важнейшая составляющая современной техномагии – это ее источник энергии, Энергия Душ. В мире, где исследование электричества все еще в зачаточной стадии, пионерам приходится использовать другой тип энергии для техномагичеких аппаратов. Во времена Черного Шторма 1640 года войско призраков обрушилось на Землю. Это была лишь частица неземных существ, ныне известных как Существа Ночи.

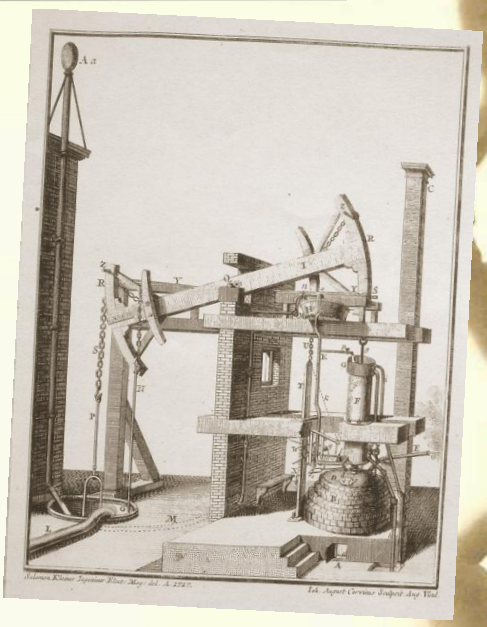
Куда большая часть все еще летает по миру, невидимая и теоретически безопасная, зато полная энергии. Инженеры из Сорбонны нашли способ приманивать призраков и использовать их энергию для эксплуатации своих техномагических аппаратов. Они изобрели специальные ловушки, работающие на паре устройства, которые создают электромагнитный импульс, пронизывающий эфирный мир, и действующий на призраков, как огонь на мотыльков.

Призраки оказываются под стеклянным колпаком около 60 см в диаметре (зависит от конструкции) и, посредством сложного высокотехнологичного процесса, заключаются в маленькую стеклянную колбу, называемую Частицей Душ. Эти частицы используются как мощные источники энергии для техномагических аппаратов, и они отнюдь не бесконечны. Частица Душ теряет силу со временем и, в конце концов, подлежит замене.

Современные Ловушки Душ уже не работают на паре, а сами используют двигатель на Энергии Душ.

Этот двигатель называется Агрегатом Душ и имеет размеры небольшого ларца, максимум 30 см длиной. В ларце помещается до трех Частиц Душ.

Ловушка Душ – довольно хрупкий аппарат высотой около двух метров, сложная установка из подвижных медных колец, которые вращаются вокруг стеклянного купола с все возрастающей скоростью. Чем больше призраков поймано, тем сильнее зеленовато-белый свет, исходящий от купола. Кроме того, работающая ловушка создает много шума: сам аппарат производит громкое жужжание, а пойманные призраки издают жуткий, пронизывающий до костей, вой, разносящийся на километр вокруг.



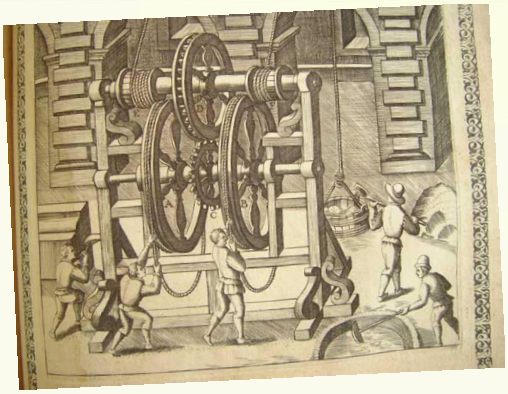
Наилучший эффект достигается при использовании ловушек в районах особой активности Существ Ночи. Разумеется, это влечет за собой существенный недостаток – работа ловушки останется незаметной только в очень редких случаях. Не только свечение и адский шум привлекают внимание к ловушке, Существа Ночи немедленно ощущают ее присутствие, так как связанные с ними призраки остро реагируют на аппарат.

Инженеры Сорбонны продали патент на Ловушки Душ организации под названием Общество Фауста (названо в честь «Фауста» Гёте), которая базируется в Страсбурге, но осуществляет свою деятельность по всей Европе. Основная масса членов общества – наемники с опытом сражения против Существ Ночи.

Также Общество Фауста часто вербует Охотников, чья задача заключается в охране Ловушки Душ во время работы. В зависимости от обстоятельств, это может длиться до десяти часов. Атака Существ Ночи на лагерь в это время практически гарантирована. Но и награда за продажу Частиц Душ высока. Обычно, цена продажи равна 200 гульденов за Частицу, а в зависимости от местности, и времени работы ловушки, она может наполнить от 40 до 80 Частиц Душ.

Естественно, члены Общества Фауста, наемные солдаты и Охотники хорошо получают, но очень многие сражения сопровождаются смертями, а порой можно привлечь могучее Существо Ночи, способное уничтожить всю группу!

Экстрактор Душ



С некоторых пор подлые бывшие члены Общества Фауста, а также неразборчивые в средствах субъекты, занимаются продажей альтернативных Частиц Душ. Они наполняются не с помощью ловушек, а другим способом, чья легальность крайне сомнительна. В основе этого метода лежит прибор под названием Экстрактор Душ. Эти устройства могут иметь разную конструкцию и внешний вид.
Центральный элемент – зажим, практически полностью обхватывающий человеческую голову, а также длинная игла, вводимая в череп через лоб. При помощи магнитных полей, аналогичных тем, что создаются вращением колец Ловушки Душ, Энергия Душ вытягивается из человека и помещается в Частицу Душ.
Коварство Экстрактора Душ в том, что он работает так же на совершенно обычных людей. Их Энергии Душ недостаточно, чтобы наполнить Частицу Душ, так что необходимо от 5 до 10 человек на одну Частицу.
В процессе работы Экстрактора 95% людей погибают. Некоторые, однако, выживают, но с разрушенной душой. Если такому человеку удается сбежать, он становится желанным хозяином для призрака и превращается в могущественное и опасное Существо Ночи.

Частицы Душ: цены	
Цена в Обществе Фауста	400 гульд
Цена на черном рынке	200 гульд
Возврат украденной Частицы в Общество Фауста	40 гульд
Продажа людей для Экстрактора	60 гульд

Люди, зарабатывающие на жизнь с помощью Экстрактора Душ, неорганизованы и часто действуют инкогнито. Они создают маленькие группы с бывшими Мастерами или инженерами во главе и путешествуют по земле в поисках арестованных преступников, которых все равно ждет веревка или гильотина.
Многие представители знати охотно продают своих арестантов за хорошие деньги. Их жадность так сильна, что даже арестованные за незначительные преступления или невиновные, сидящие в тюрьме, могут быть проданы сборщикам душ. Кроме того, бывают случаи, когда сборщики сами охотятся на людей, чтобы отобрать их души.

В любом случае, продажа заряженных Частиц Душ является прибыльным бизнесом. Благодаря тому, что используются нормальные люди, это не привлекает Существ Ночи.

Аппараты Душ

Зачем нужны Частицы Душ? В прошлом столетии инженеры Сорбонны создали целый ряд машин, приводимых в действие Энергией Душ. Иногда структурные планы продаются на аукционах, а также часто воруются или подделываются. Король Пруссии считается большим почитателем таких агрегатов, ибо за последние годы построил множество тяжелых боевых машин для поддержки своих войск, среди которых стальной боевой конь и тяжелобронированная трехколесная машина с пушкой на крыше. Внутри достаточно места для пятерых солдат, стреляющих из мушкетов через амбразуры.
Гораздо чаще Агрегаты Душ используются на фабриках для приведения в действия сложнейших пожирающих энергию машин. Несмотря на то, что в случае Энергии Душ речь идет о «чистых» источниках энергии, эти машины вырабатывают копоть и выхлопные газы неизвестного происхождения. Некоторые ученые предполагают, что эти газы происходят прямиком из адского пекла – родины призраков, «сжигаемых» в качестве Энергии Душ.
Энергия Душ всегда востребована как городской источник энергии. В Страсбурге, где находится резиденция Общества Фауста, создана широкая сеть уличных фонарей, работающих на Энергии Душ. Хотя их свет имеет бледный зеленый оттенок, они светят ярче, чем обычные масляные лампы.
Тем временем, многочисленные Мастера также открыли для себя преимущества Энергии Душ как источника энергии для своих механических Личных Доспехов.

Техномагические структурные планы

Мастера могут создавать техномагические конструкции на основе структурных планов при помощи таланта Конструирование. Небольшой ассортимент ниже.

Кровяной насос: Небольшой аппарат, расположенный рядом с сердцем. Множество

капилляров присоединяются к артериям и венам, чтобы пропускать пульсирующую в теле кровь через прибор и таким образом очищать ее. Кровяной насос сокращает эффекты ядов в половину (сопротивление ядам) и дает владельцу иммунитет к обычным болезням. Кроме того, носитель может принимать вдвое больше алкоголя.
Стоимость сырья: 500 гульденов + 1 Частица Душ на 6 месяцев (200 гульденов). Успехов для конструирования: 27.

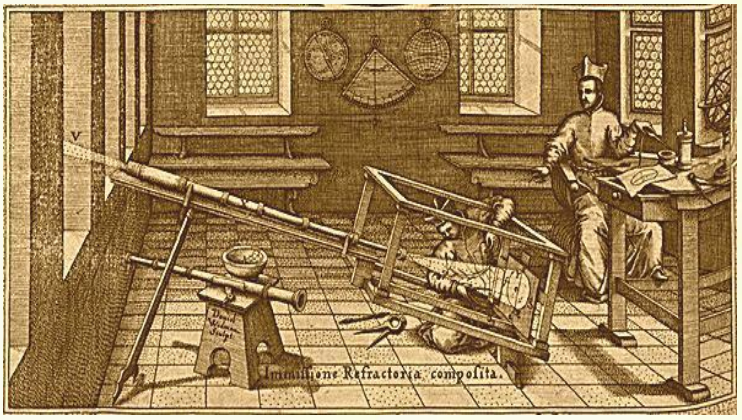
Электрумовое защитное кольцо: Кольцо из электрума (сплав золота и серебра), которое кладется на лоб и скобами закрепляется на черепе. Защитное кольцо постоянно доставляет адскую боль, но каждое снятие может привести к ослаблению защиты (а именно этого боится владелец кольца).
Электрумовое кольцо делает носителя неуязвимым к одержимости и дает +1 ВОЛ против всех враждебных сравнительных проверок Воли. Из-за постоянной боли он теряет 3 ЕЗ (вычитается из максимума).
Стоимость сырья: 450 гульденов.
Успехов для конструирования: 14.

Энергетический пистолет: Этот пистолет действует так же, как обычный, но работает на Энергии Душ и не требует боеприпасов. Вместо этого он выстреливает вспышками зеленой Энергии Душ. Структурный план применяется для модификации обычного пистолета. В случае успеха, его больше не нужно заряжать и можно использовать за 1 ОД. Однако, возможен только 1 выстрел в раунд, потому что энергетической батарее нужна пара секунд, чтобы остыть.
Стоимость сырья: 250 гульденов + 1 Частица Душ на 3 месяца (200 гульденов) + 1 пистолет.
Успехов для конструирования: 60.

Искатель Нексуса: Этот прибор относительно распространен. Его используют для поиска Нексуса, места, где встречаются Рай и Ад. Такие места находятся глубоко в горных породах, и достигнуть их можно только через туннели или пещеры. Чтобы найти Нексус при помощи Искателя, необходимо определенное время, в общем случае 2К6+10 дней.
Стоимость сырья: 330 гульденов + 1 Частица Душ на 12 месяцев (200 гульденов).
Успехов для конструирования: 50.

Механический слуга: Сегодня этих созданий назвали бы роботами, ведь именно это представляют собой механические слуги. Созданные по образу человека, они должны служить своим господам, защищать их или выполнять тяжелую работу. Создать тело относительно просто. Гораздо труднее с душой, ведь механические слуги должны иметь простейшее «мышление», понимать речь и отвечать на вопросы. Это возможно только тогда, когда в механического слугу встроен мозг человека, например, смертельно больного. Возможности применения и «характер» слуг определяет Ведущий.
Стоимость сырья: 17500 гульденов + 1 Частица Душ на 12 месяцев (200 гульденов) +1 человеческий мозг.
Успехов для конструирования: 280.

Рюбецаль: Устройство, которое в просторечье называют Рюбецаль (по имени великана Исполиновых гор), было создано для геофизических исследований. Хотя сам прибор по размеру не больше тумбочки, он создает



сейсмические волны (как будто от топота великана). На поверхности ощущаются лишь слабые вибрации, но под землей образуются трещины и обваливаются туннели. Подземные жители, например, альбы, вынуждены покидать свои пещеры и бросаться на противника (который уже ждет их с мушкетами наизготовку).
Стоимость сырья: 600 гульденов + 1 Частица Душ на 3 месяца (200 гульденов).
Успехов для конструирования: 75.

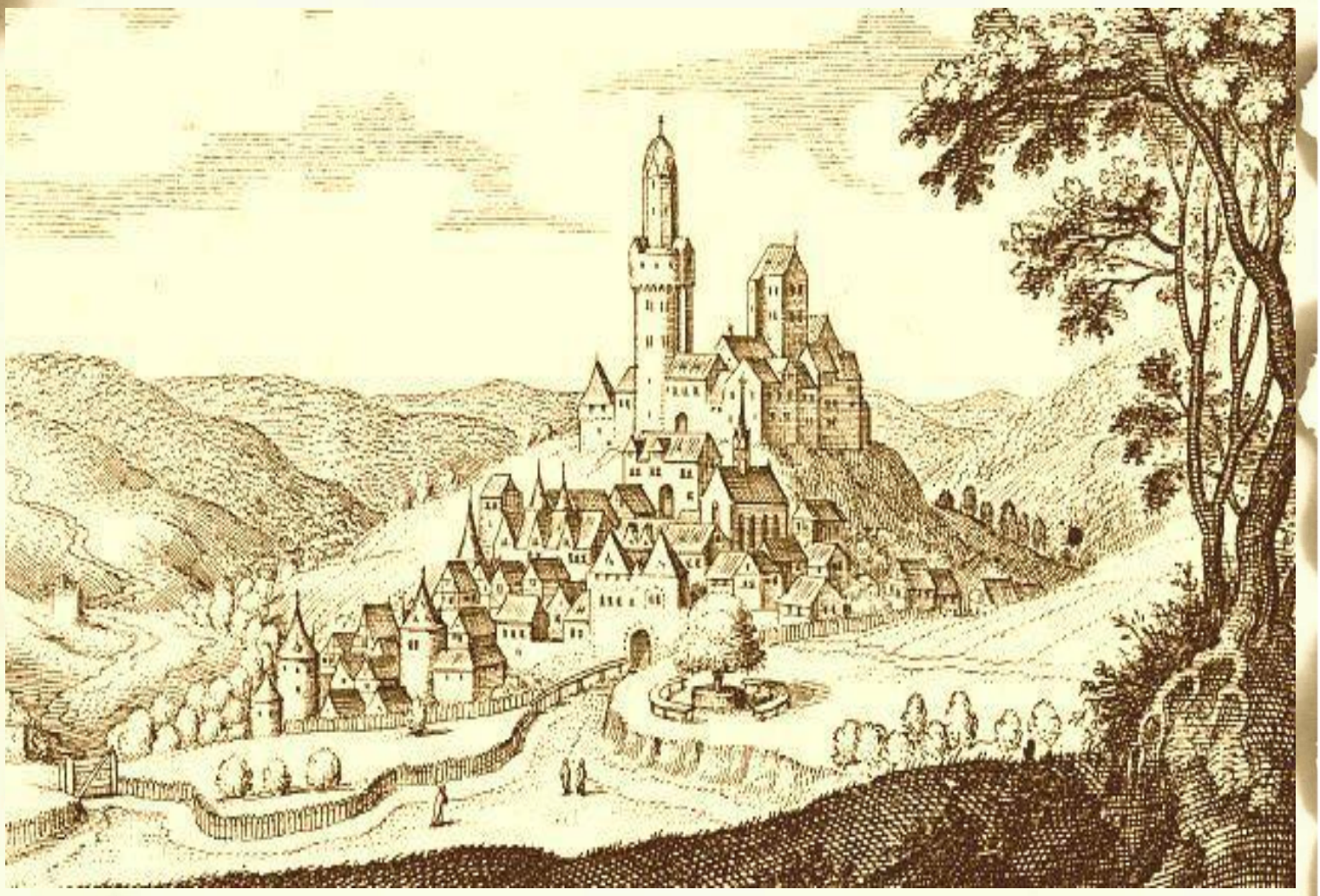
Быстрый инъектор: Простое устройство, которое, тем не менее, требует много времени на изготовление, так как собирается из хорошо очищенных компонентов. В инъектор можно заправить до 3 эликсиров (зарядка требует 1 ОД за эликсир). В бою заправленные эликсиры можно применить на соратника за 1 ОД (Действие).
Стоимость сырья: 125 гульденов.
Успехов для конструирования: 45.

Агрегат Душ: Это устройство также иногда называют Мотором Душ, неутомимый источник энергии, способный служить двигателем для, например, тяжелых машин, экипажей или лодок. Агрегат Душ является компонентом Ловушек Душ и основой новейших боевых машин. Агрегат заменяет десять лошадей или вьючных животных на два года.
Стоимость сырья: 7000 гульденов + 5 Частиц Душ на 2 года (1000).
Успехов для конструирования: 140.

Ловушка Душ: Машина высотой до трех метров, с помощью которой можно поймать призраков и наполнить Частицу Душ (точное описание выше).
Стоимость сырья: 25000 гульденов + 3 Частицы Душ (600) на цикл работы + 1 Агрегат Душ.
Успехов для конструирования: 550.

Спиндиззи: особо мощный Агрегат Душ, чье назначение – вырабатывать колоссальное количество энергии, достаточное для преодоления силы тяжести.
Испытания этого «антигравитационного» агрегата пока находятся в зачаточном состоянии. В настоящий момент инженеры Сорбонны уже могут заставить бронированный экипаж парить на высоте трех метров!
Стоимость сырья: 8500 гульденов + 10 Частиц Душ (2000) на 3 месяца.
Успехов для конструирования: 220.

Экстрактор Душ: Этот нелегальный прибор, похожий на грубые клещи метровой окружности, способен выкачивать Энергию Душ из обычных людей. Передняя часть с тремя длинными иглами закрепляется на голове преступника – игры пронзают лоб и виски. Установленная в центре стеклянная колба медленно наполняется Энергией Душ. Жертва после этого погибает, некоторые теряют рассудок. Для наполнения одной Частицы Душ требуется суммарно 12 пунктов Воли жертв. Если неясно, каково значение ВОЛ человека, можно решить это броском 1К6. Обычно для заполнения Частицы Душ достаточно от 3 до 5 человек.
Стоимость сырья: 800 гульденов.
Успехов для конструирования: 33.



Глава 3
Неигровые персонажи

Управление неигровыми персонажами (НПС) целиком лежит на плечах ведущего, поэтому имеет смысл уделить этой теме особое внимание. В этой главе рассматривается процесс создания как обычных городских жителей и опасных противников, а также затрагиваются вопросы эффективного управление ими в битве и других видах взаимодействий.

НПС и проверки

Ведущий никогда не должен забывать, что НПС проходят проверки немного по-другому. Ведущему не нужно складывать значения атрибутов и талантов, потому что размер пула кубиков для определенных проверок уже записан в листе НПС. При броске, все выпавшие 4, 5 и 6 считаются успехами, а не только 5 и 6 как в случае персонажей игроков. Некоторые НПС, обладающие свойством «Мастерство», получают успехи даже за выпавшие 3. В этом случае в описании НПС указано сокращение (3+). Например, если рядом с заклинанием Молния написано «Атака 10 (3+)», это значит, что нужно бросить 10 кубиков и посчитать успехи все 3, 4, 5 и 6.

Большие пулы: Некоторые высокоуровневые НПС могут иметь очень большие пулы кубиков. В таких случаях рекомендуется сокращать пул наполовину и удваивать успехи. Вместо броска 22 кубиков ведущий может кинуть 11 и удвоить число полученных успехов. Это поможет значительно ускорить игру.

Множество целей: Заклинания, такие как всеми любимая Волна Террора, могут иметь несколько целей и требуют сравнительной проверки с каждой. Мы советуем ведущему делать один бросок за НПС и сравнивать число успехов с успехами отдельных персонажей. Это куда быстрее нескольких отдельных сравнительных проверок.

Небоевые НПС

Не каждая встреча с НПС тут же превращается в драку. Гораздо чаще речь идет о мирном взаимодействии. Часто нужно расспросить хозяина гостиницы о его постояльцах, поторговаться с торговцем за длинный меч или перехитрить городскую стражу. Вовсе не обязательно создавать всех НПС как потенциальных бойцов. Для ведущего гораздо проще определить для НПС Уровень профессии от 1 до 6. Уровень 1 означает, что НПС беспомощен в данной области, а уровень 6 – что он мастер своего дела.
Если речь идет о торге по поводу цены меча на рынке, то можно исходить из того, что торговец имеет высокое значение (4-6). А если батрак Клаус просто хочет продать лошадь своего господина на базаре, то можно установить уровень 1-2. Ведущий может определить Уровень профессии броском К6, если не знает, насколько хорош НПС в данной области. Когда нужно сделать проверку (обычно сравнительную), ведущий прибавляет 4 к Уровню профессии и кидает соответствующее количество кубиков.

Пример: Рыцарь Рональд хочет купить у торговца Харальда длинный меч и пытается торговаться. Это требует сравнительной проверки ВОЛ + УТ (Манипуляция) против ВОЛ торговца. Ведущий определил Уровень профессии 5 (довольно значительный) и прибавляет еще 4. Харальд бросает 9 кубиков.

Небоевые НПС в битве

Может случиться так, что НПС с мирной профессией вынужден участвовать в бою. Например, Рыцарь Рональд был обманут при торге с торговцем Харальдом, почувствовал это и тут же пустил в ход меч. В этом случае ведущий должен иметь наготове основные параметры НПС, а не тратить несколько минут, чтобы посмотреть правила.
Общее правило – каждый НПС способен защищаться. Руками и ногами, спрятанным кинжалом, даже пистолетом, - это вторично при определении боевых параметров. Ведущий снабжает НПС вещами, которые, по его мнению, тот может иметь при себе.
Так же, как в случае боевых НПС, значение имеют следующие параметры: Уровень НПС, кубики на атаку, урон, количество атак, единицы здоровья, броня, инициатива.
Уровень небоевых НПС почти всегда равен 1. Защита большинства из них соответствует легкой броне (т.е. 1).
Для определения параметра атаки ведущий просто прибавляет от 1 до 4 к уровню НПС (получая значения от 2 до максимум 6). Торговец Харальд в этом деле явно уступает батраку Клаусу.
Урон соответствует имеющемуся оружию.

Небоевые НПС, как правило, делают только одну атаку в раунд. Если они вооружены кулаками или легкими клинками, ведущий может дать вторую атаку.
Инициатива равна 6 + уровень НПС (обычно 7). ЕЗ равны 7 + уровень НПС.
Типичный небоевой НПС в бою:

> **Торговец Харальд (НПС: 1)**
> **ЕЗ**: 8 / **ИНИ**: 7
> **Броня**: 1 (городская одежда)
> **Стратегия**: Оборонительный / Действия: Б / Д
> **Б**: Кинжал, Атака 3, Урон 2
> **Д**: Метательный нож, Атака 3, Урон 2

НПС-Противники

Несколько больше усилий нужно для создания враждебных НПС. К ним относятся бандиты с большой дороги, вставшие из могилы зомби, коварные ведьмы и кровожадные оборотни.
Мы предлагаем простую систему для создания собственных НПС-противников, но нужно помнить, что это только ориентир, и ведущий может делать изменения по собственному усмотрению.
Основной для персонажа служит Уровень НПС, теоретически неограниченный сверху. Противник уровня 1 – это в той или иной степени пушечное мясо и простой слуга, а противник уровня 20 – это демон, вампир-властелин или некромант высшего сорта!
На старте рекомендуется направлять на игроков врагов с уровнями от 1 до 3. Противник 4-го уровня может оказаться слишком могущественным для группы новичков.
Атрибуты определяются на основе Уровня НПС. Ведущий задает каждому противнику главный и вторичный атрибуты. Грабитель, использующий топор, но время от времени стреляющий из лука, скорее всего, имеет главным атрибутом СИЛ, а вторичным ВСП. Злобная ведьма, обладающая магическими силами, имеет главный атрибут ВОЛ и вторичный ИНТ.
Главный атрибут НПС задается как 4 + Уровень НПС, вторичный как 3 + Уровень НПС. Все остальные атрибуты можно выставить по желанию, максимум 2 + Уровень НПС.
Важно: каждый противник обладает полным набором атрибутов. Даже у животных есть СНР (хотя у них и нет рук), и даже тупые зомби имеют ИНТ. Эти атрибуты интерпретируются по-другому: животные могут рыть норы своими лапами и когтями, а зомби обладают минимальным интеллектом (даже если значение ИНТ равно 1).
Пример: Мы хотим создать главаря банды грабителей по имени Жак ля Руж. Поскольку в бандитской иерархии Жак стоит на самом верху, мы даем ему уровень 3. Жак прежде всего отличный стрелок, блестяще обращающийся с пистолетом, поэтому мы выбираем в качестве главного атрибута ВСП и ставим значение 7 (4 + Уровень НПС). К тому же он неплохой фехтовальщик и носит с собой длинный меч. Вторичный атрибут СИЛ равен 6 (3 + Уровень НПС). Ведущий решает, что все остальные атрибуты у Жака относительно равны и ставит АТЛ, СНР, ВОЛ и ИНТ на 5 (2 + Уровень НПС).

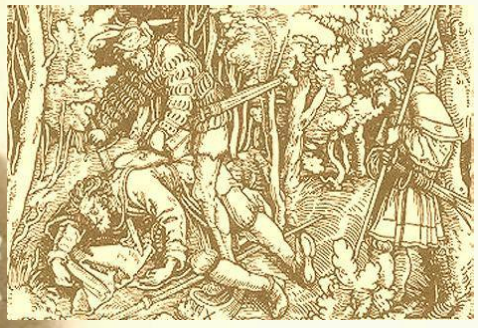
Далее нужно определить ЕЗ, ЕМ, ЕД и ИНИ:
- ЕЗ равны (СИЛ + АТЛ) х Уровень НПС.
- ЕМ равны СИЛ + АТЛ + СНР.
- ЕД равны ИНТ + ВСП + ВОЛ.
- ИНИ равна АТЛ + ВСП.

Пример: Жак ля Руж имеет 33 ЕЗ (5 + 6 = 11, 11 х 3 = 33), 16 ЕМ, 17 ЕД и 12 ИНИ.

Значение брони ведущий выбирает свободно. В случае человекоподобных существ оно, естественно, соответствует носимой одежде/броне. В случае животных и сверхъестественных существ можно выбрать значение в зависимости от толщины кожи, или даже просто по своему усмотрению. В общем случае, параметр брони НПС должен быть немного выше, чем то значение, которое имеет такая же экипировка игровых персонажей. НПС не имеют Реакций, чтобы уклониться или парировать, и это можно компенсировать более высоким параметром брони. Например, средняя броня может давать НПС значение 3, тяжелая – 4 или 5, а сверхтяжелая (рыцарская) - даже 6 или 7.
В качестве альтернативы можно поделить Уровень НПС на 2, округлить вверх и прибавить 1. Типичный НПС 5-го уровня будет в среднем обладать броней 4.
Вооружение так же выбирается свободно. Людям следует выдавать оружие как ближнего, так и дальнего боя. Обычно стрелок имеет ВСП в качестве главного атрибута и использует эффективное дальнобойное оружие вроде мушкета или охотничьего лука. Он применяет ближнее оружие вроде дубинки или кинжала только для защиты.
Боец ближнего боя обычно размахивает мощным холодным оружием, например,

длинным мечом или двуручной секирой (главный атрибут СИЛ), а ловкий ассасин атакует своих врагов кинжалом из засады (главный атрибут СНР). Он использует легкое дальнобойное оружие типа короткого лука или пистолета в том случае, когда находится под обстрелом и не может быстро добраться до противника.
Параметр атаки для всех видов оружия и всех атак соответствует значению используемого атрибута + Уровень НПС.

Пример: Жак ля Руж предпочитает сражаться двумя пистолетами (по одному в каждой руке). В ближнем бою он убирает пистолеты и достает длинный меч. Его значение атаки пистолетами равно 10 (ВСП 7 + Уровень НПС), для меча 9 (СИЛ 6 + Уровень НПС).



В конце создания НПС нужно определить предпочитаемую им стратегию. Прежде всего, нужно выбрать основную тактику из следующих вариантов: Глупый, Атакующий, Оборонительный или Универсал.

Глупые НПС – это обычные воины (часто уровня 1 и 2). Они атакуют только один раз, но компенсируют свою слабость числом.
Атакующие НПС – типичные бойцы ближнего боя. Они бросаются в битву (движение обычно не тратит времени или ИНИ-очков), и чаще всего совершают две ближние атаки в раунд против одного охотника. В дальнем бою они менее компетентны и выполняют только одну атаку.
Оборонительные НПС предпочитают держаться позади. Будучи свободно стоящими, они обстреливают противников с расстояния, используют заклинания или поддерживают союзников. Как правило, они совершают две дальние атаки или магические атаки и/или действие поддержки. При этом обычно у них только одна ближняя атака.
Универсалы одинаково хороши на ближней и дальней дистанции. Как правило, все высокоуровневые «Боссы» являются универсалами. Обычно они имеют два действия как в ближнем, так и в дальнем бою.

Пример: Жак ля Руж - осторожный человек, направляющий своих людей в бою с безопасного расстояния. Мы выбираем для него оборонительную стратегию. Это дает ему два действия в дальнем бою и одно в ближнем.

На последнем шаге нам нужно определить, какие действия НПС может выполнять в течение раунда. Кратко обозначим атаки ближнего боя как Б, дальнего боя – как Д, особые действия и движения – как О, заклинания – как З, поддержку – как П.
Сначала нужно учесть стратегию. Как правило, оборонительные НПС имеют два действия в дальнем бою и одно в ближнем, атакующие НПС – два действия в ближнем бою и одно в дальнем, универсалы – два любых действия. К этому нужно добавить особые действия, которые применяются в определенных обстоятельствах. Например, если у НПС кончились ЕД, он не может больше колдовать и вынужден прибегнуть к ближним или дальним атакам. Поддержка имеет смысл только тогда, когда есть приспешники, и т.д. Для таких ситуаций задаются дополнительные действия.

Пример: Жак ля Руж имеет действия ДД / Б как стандарт. Это значит: он стреляет из двух пистолетов, когда свободен, и атакует один раз мечом, когда связан. Ведущий задает еще одно действие - ДП. В присутствии других членов своей банды Жак стреляет один раз (Д) и отдает распоряжения (П). И еще одна особенность - ДО. Когда Жак находится в ближнем бою, он может разорвать связку специальным движением «Защитный Прыжок» (О) и один раз выстрелить из пистолета (Д).

Жак ля Руж, главарь разбойников (НПС: 3)

СИЛ: 3	**АТЛ:** 5	**СНР:** 5
ВОЛ: 5	**ИНТ:** 5	**ВСП:** 7
ЕЗ: 33	**ЕМ:** 16	**ЕД:** 17

Броня: 3 (кожаная одежда) / **ИНИ:** 12

Стратегия: Оборонительный

Действия: ДД / Б / ДП / ДО

Б: *Рукопашный бой (АТЛ): Атака 8, Урон 1

Б: Длинный меч (СИЛ), Атака 9, Урон 5

Д: Пистолет (ВСП), Атака 10, Урон 4

П: Воодушевление: все бандиты получают +2 к следующему действию

О: Защитный прыжок: разрыв связки с противником.

* Рукопашный бой – все люди могут использовать его, но, как правило, не в бою. Им приходится прибегнуть к нему тогда, когда никакого другого оружия у них нет.

Типичные способности НПС

Выносливость (+X): Выносливые существа много бегают и не устают. Количество ЕМ у таких существ значительно увеличено, обычно на +10, +20 или +30.

Повышенные атрибуты (Атр. +X): Существо имеет более высокий атрибут, чем положено его Уровнем НПС. Соответствующий атрибут повышается на +X, как правило, от +1 до +5.

Всадник (ЕЗ +X): Противник, сидящий верхом, для простоты обрабатывается как одна фигура. Лошадь просто дает владельцу некоторые преимущества, учитываемые в параметрах всадника. Он получает бонус к ЕЗ (+10 за ездовую лошадь, +20 за боевого коня). Всадник никогда не бывает связанным.

Одержимость: Люди и животные, одержимые демоном, превращаются в опасных противников. Они становятся больше, отращивают мускулы, их лицо искажается дьявольской гримасой. Эта способность увеличивает Уровень НПС на +2, все параметры пересчитываются. Одержимые приобретают устойчивость к огню, значение их брони возрастает на +3, так как они не чувствуют боли. Такие существа нередко обладают заклинанием Волна Террора и другими заклинаниями /силами по усмотрению ведущего.

Подвижность/Массивность: Подвижных и массивных существ можно оттолкнуть или опрокинуть, но они тут же вскакивают обратно, либо они слишком тяжелые, чтобы их можно было замедлить. Такие существа неуязвимы к замедляющим (V) повреждениям.

Кровавое лечение: Обычная для вампиров и их слуг способность высасывать кровь, чтобы лечить себя. Как правило, для этого они используют атаку укусом, которая зачастую считается Прогрызанием брони. Однако заколдованное оружие вроде античных мечей также может обладать этой способностью. За каждое ЕЗ, потерянное жертвой от атаки с эффектом Кровавого лечения, существо восстанавливает себе 2 ЕЗ.

Кровотечение: Атака, обладающая таким эффектом, не только наносит раны, но и препятствует их заживлению. Это может быть укус демонической бестии или особый боевой яд. Кровотечение начинается, когда атака наносит как минимум 1 ЕЗ урона. В фазе ИНИ 0 жертва теряет 1 ЕЗ и 1 ЕМ, при отсутствии ЕМ она теряет уже 2 ЕЗ. Потом следует бросок К6 – если выпадает 6, то кровотечение остановилось. В конце битвы активное кровотечение срабатывает еще один раз (еще одна фаза ИНИ 0), после чего заканчивается автоматически.
Чтобы остановить кровотечение в ходе сражения, нужно применить Первую помощь. Магическое лечение тут бесполезно!

Пылающий: Демонические существа часто носят «панцирь» адского пламени. Пылающих существ лучше атаковать с расстояния. В случае успешной атаки ближнего боя они наносят дополнительно 1К6 огненных повреждений (болевые). Кроме того, персонаж, успешно атаковавший такое существо в ближнем бою, также получает 1К3 огненных повреждений (болевые).
Это не относится к подожжённым существам, например, если в них кинули огненную бомбу.

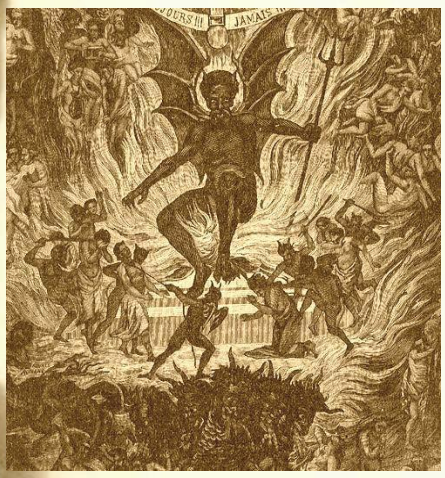
Хаотическое поведение: Существа с хаотическим поведением редко остаются на одном месте. В фазе ИНИ 0 каждое такое существо бросает К6. При выпадении 5 или 6 оно разрывает все связки и выбирает новую цель случайным образом, при этом устанавливая связку с этой целью.

Поиск укрытия: Противник с такой способностью пытается найти укрытие, насколько это позволяет окружение, чтобы оттуда атаковать врагов дальнобойным оружием. Такие НПС получают Защитную ауру [-3] против атак дальнего боя. Будучи атакованными в ближнем бою они теряют эту ауру (даже против дальних атак).

Дервиш: Существа с этим свойством двигаются очень стремительно и могут совершить дополнительную атаку ближнего боя в раунд (как правило, естественным оружием типа когтей и зубов), потратив 3 ЕМ.

Тонкий как солома: Тела таких существ экстремально тонкие или гибкие. Змеи и растительные существа часто обладают этим свойством, также как и скелеты (их тела не тонкие, но имеют множество отверстий). Все атаки, основанные на СНР или ВСП, и направленные против таких существ, получают осложнение [-2]. Рубящие и магические атаки работают нормально.

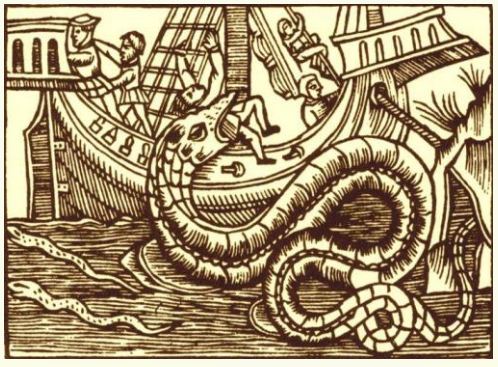
Взрыв: Маленькие приспешники Существ Ночи часто носят взрывчатые вещества внутри себя. Погибнув, такое существо взрывается! Все связанные с ним участники битвы получают 2К6 болевых повреждений, все остальные участники поблизости 1К3. Полученный от взрыва урон можно сократить при помощи щита, что требует реакции за 1 ОД, 1 ЕМ и проверки СИЛ + УТ (Владение щитом). Каждый успех сокращает повреждения на 2 пункта.



Вгрызание: Хищники особенно любят вцепляться в противников зубами. Атаки со свойством «Вгрызание» выполняются так же, как обычные, и наносят урон, но за каждые 2 потерянных ЕЗ жертва получает 1 Уровень паралича. Эффект паралича пропадает, когда персонаж перестает быть связанным с атаковавшим существом.

Удержание [-Х]: Некоторые существа способны удерживать противника на месте. Если атака со свойством «Удержание» успешна (ее не заблокировали, не отпарировали и не уклонились), то жертва считается схваченной. Эффект наступает даже при отсутствии повреждений (удерживающие атаки, как правило, имеют низкий базовый урон). Схваченная цель не может передвигаться, а значит способна атаковать в ближнем бою только связанных с ней врагов, либо использовать дальнобойные атаки (без ограничений). Удерживаемый персонаж может попытаться вырваться броском на СИЛ с осложнением [-Х] (Действие за 1 ОД), одного успеха достаточно. В этом случае он снова может двигаться.

Полет: Существо способно летать и пользуется этим. Летающего противника невозможно связать. Обычно он выбирает цель для следующей атаки случайным образом. Существо нельзя достать ближними атаками, если только персонаж сам не был атакован им в этом раунде (возможно, понадобится снизить свою ИНИ так, чтобы летун действовал раньше). Стрельба по летающим противникам выполняется без штрафов.



Скользкая кожа [-Х]: Рубящие атаки скользят по коже существа, получая штраф [-Х].

Вой/Рев: Некоторые существа (прежде всего волки) вселяют в людей страх своим жутким воем. Такой же эффект оказывает рев могучего медведя. Вой/Рев применяется как нормальная атака, как правило, раз в битву в первом раунде (вместо обычной атаки). Все охотники делают проверку Воли против Воли атакующего, и получают по 1 Уровню страха за каждый превосходящий успех противника (как заклинание Волна террора).

Засада [+Х]: Существо получает бонус +Х к АТЛ при любых проверках скрытности.

Иммунитет (Х): Многие существа полностью иммунны к определенным типам урона (см. Устойчивость). Они не получают урона от соответствующего источника и, обычно, не подвержены побочным эффектам.

Бестелесность: Фантомы, призраки, приведения и демоны зачастую бестелесны. Они могут являться в материальный мир, но взаимодействуют с ним только посредством заклинаний или других магических эффектов. Бестелесные существа иммунны к материальным атакам и уязвимы только к магии и Святому оружию Рыцаря ордена.

Парализующий яд: Атака с таким свойством способна парализовать жертву. За каждое потерянное ЕЗ персонаж получает 1 Уровень паралича (до максимума 5).

Удушение: Некоторые существа атакуют противников весьма коварным способом, например, утягивая их под воду или заполняя их легкие пылью, отчего жертва рано или поздно задохнется. Когда персонаж получает урон от атаки с свойством «Удушение», он также получат 1К3 Очков Удушья. Если количество этих очков становится равно СИЛ+АТЛ, то ЕЗ жертвы тут же падают до -11, что выводит ее из боя.

Магические атаки: Многие сверхъестественные существа способны применять магические атаки. Как именно они проявляются, зависит от существа и его вида. Часто это выглядит как черная вспышка, срывающаяся с кончиков пальцев заклинателя, а иногда как электрический разряд. Магические атаки причиняют Магические повреждения, параметр атаки равен ВОЛ + Уровень НПС, базовый урон равен 1. Броня полностью игнорируется. Простые магические атаки слабее заклинания Молния, но зато не требуют траты ЕД.

Могучий удар (+X ЕМ): При использовании этой атаки НПС может потратить указанное количество ЕМ, чтобы увеличить повреждения на +X. Разумеется, это бесполезно, если ЕМ кончились.

Магическое существо: Магические существа обладают врожденной магической силой. Их значение ЕД выше, как правило, на +10, +20 или +30.

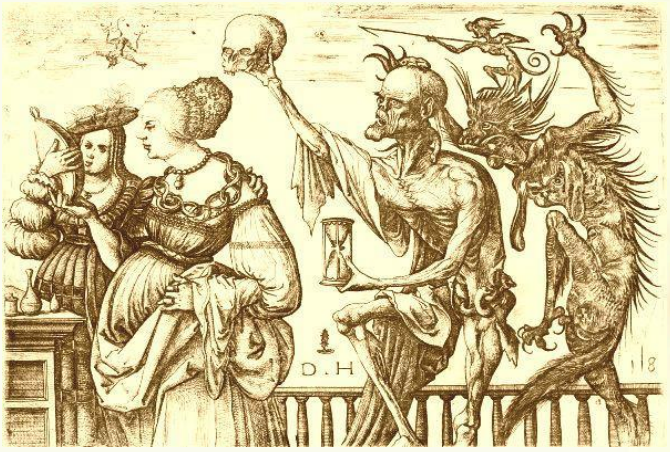
Мастерство: Некоторые НПС делают определенные вещи особенно хорошо. Например, ведьма очень искусна в колдовстве, а волк хорошо кусается. Все проверки в рамках этой особой области выполняются с 3+, т.е. при броске кубики с результатом 3 также считаются за успехи (обычно НПС считают только 4, 5 и 6). Для краткости, Мастерство записывается как (3+) рядом с соответствующей проверкой. Так, запись «Атака 10 (3+)» значит, что нужно бросить 10 кубиков, считая все значения 3 и выше как успехи.

Зловонная аура (-X): Персонаж, атакующий существо с Зловонной аурой в ближнем бою, получает штраф [-X] из-за невообразимого смрада.

Рефлексы (+X): Особо быстрый и проворный противник получает бонус +X к инициативе.

Устойчивость (X): Это свойство придает защиту от определенного типа повреждений: материальные повреждения, повреждения от огня, кислоты, холода или яда. Существо с Устойчивостью всегда получает только половину урона (округление). То же самое касается всех побочных эффектов и замедляющих повреждений.

Прогрызание/Пробивание брони: Атака направлена на незащищенные броней участки тела противника. Прогрызание брони характерно преимущественно для маленьких существ типа воронов или крыс, Пробивание брони – для больших и сильных типа големов или земляных элементалей. Такая атака всегда игнорирует 1 пункт брони цели.



Быстрота (20/30/40): Некоторые существа, особенно четвероногие и летающие, быстрее обычных «двуногих». Быстрота важна, когда враги находятся на большой дистанции. Быстрое существо проходит 20, 30 или 40 метров за 1 пункт ИНИ, в соответствии со значением в скобках.

Нечувствительность (+X): Нечувствительных существ гораздо сложнее убить, потому что они способны выдерживать серьезные повреждения и почти не чувствуют боли. Их ЕЗ увеличены, обычно, на +10, +20 или +30.

Нежить: Неживые противники получают больше урона от особых атак типа Ярости ангела, Кары богов или Святого оружия, но иммунны к ядам и болезням.

Превращение: Некоторые существа способны менять себя. Прежде всего, это касается оборотней, но также это могут быть ведьмы, альбы и демоны. Превращение занимает полный боевой раунд, после чего существо обычно получает бонусы и штрафы к атрибутам (зависит от новой формы). ВОЛ и ИНТ в большинстве случаев сохраняют свои значения. Ресурсы вроде ЕМ, ЕД и ЕЗ не затрагиваются превращением. Новая форма существа, как правило, обладает особыми сверхъестественными силами, а также более высоким значением брони.

Истинное имя: Главным образом демоны и альбы имеют Истинные Имена, которые не разглашают ни при каких условиях. Знаю-

щий настоящее имя демона или альба (например, из древнего свитка или от шпиона) получает определенную власть над ним. Все атаки, магические атаки и сравнительные проверки (например, Манипуляция), направленные против существа, чье Истинное Имя известно, получают 2 успеха за все выброшенные значения 6.
При Экзорцизме все Очки Экзорцизма удваиваются.

Проворство: Обычно это касается маленьких существ, которые считаются быстрыми и ловкими, из-за чего в них труднее попасть. Такие существа имеют Защитную ауру [-2] против всех материальных атак. Аура бесполезна против заклинаний.

Изнуряющий яд: Это отравляющая атака, однако, речь идет не о смертельном, а об ослабляющем яде. Может быть, рана сразу воспаляется или жертва чувствует сильную боль. Атака с изнуряющим ядом сокращает не только ЕЗ, но и ЕМ в том же количестве. Например, получив урон от такого яда в размере 3 ЕЗ, персонаж также теряет 3 ЕМ. Если ЕМ кончились, повреждения перекидываются на ЕЗ.

Магические силы

Магическими силами обладают, прежде всего, Существа Ночи, но, возможно, и их слуги. Мы проводим черту между боевыми силами и общими силами. Фантазия ведущего никак не ограничена в плане действия общих сил. Он может оснащать свои существа иллюзиями, ясновидением или заклинаниями сотворения, если считает это разумным и гармоничным. Такие способности не описаны в правилах точно, мы исходим из того, что существа обладают определенными силами и могут без проблем их использовать.

Типичные общие силы

Приманивание: Существа Ночи способны приманивать людей на большом расстоянии, например, при помощи снов, песен или других соблазнений.

Воскрешение: Эта сила позволяет поднимать мертвецов на кладбищах или полях сражений.

Оживление: Эта сила позволяет оживлять растения и предметы. Часто они при этом принимают человекоподобную форму.

Призыв: Существа Ночи могут призывать низших демонов и духов из Ада и делать их своими слугами.

Передвижение: Существа Ночи способны очень быстро перемещаться из одного места в другое, часто по воздуху или даже посредством телепортации.

Ясновидение: Существа могут видеть вещи с большого расстояния, возможно, при помощи хрустального шара, зеркала и т.п.

Иллюзии: Существа Ночи умеют изменять внешность себя и своих слуг, и создавать визуальные изображения целых домов.

Проникновение: Существа Ночи умеют свободно передвигаться в человеческом обществе, не будучи обнаруженными.

Контроль: Существа Ночи владеют способами взятия под контроль людей со слабой волей. Это не должно касаться Охотников.

Разложение: Существа Ночи способны пробуждать зло в сердцах людей, постепенно превращая порядочного члена общества в злобного и бессовестного человека.

Невидимость: Некоторые существа способны становиться невидимыми.

Ослабление: Многие Существа Ночи могут питаться жизненной энергией отдельных людей или плодородных территорий. В последнем случае поля и луга иссушаются на долгое время, часто на годы.

Превращение: Существа Ночи могут превращаться в другое существо, например, невзрачное животное (кошка, ворон) или стремительную бестию.

Черная магия

В HeXXen каждое Существо Ночи является индивидуумом с разнообразными способностями, но прежде всего речь идет о магических силах. При этом разные виды Существ Ночи могут применять одинаковую черную магию. Ведьмы, демоны, вампиры часто используют силы с одинаковыми эффектами, хотя внешнее проявление может очень сильно отличаться.
Ниже вы найдете список типичных боевых заклинаний. Обычно Существо Ночи обладает числом заклинаний равным его уровню НПС. Например, ведьма уровня 5 может иметь до 5 боевых заклинаний. Общие магические силы не включаются в это число. Ведущий может дать столько общих магических сил, сколько сочтет нужным. Использование заклинаний в бою обычно требует ЕД, иногда и ЕМ. Если существо не имеет достаточно ЕД или ЕМ, оно не может использовать заклинание.

Призыв: Многие Существа Ночи способны вызывать слуг из своего мира. Слуги отправляются из эфира прямиком к цели и появляются в течение нескольких секунд. О каких именно созданиях идет речь, зависит от предпочтений Существа (должно быть определенно заранее).
Можно призвать 1 существо Уровня НПС 4, либо 1К3 существ уровня 3, либо 1К6 существ уровня 2, либо 2К6 существ уровня 1. Призванные существа появляются в фазе ИНИ 0 и могут действовать в следующем раунде.
Цели: Различно; Стоимость: 1 ЕД за Уровень НПС (суммируются); Особенности: Черные маги призывают в полтора раза больше существ за ту же стоимость.

Молния: Существо вызывает магическую молнию, которая обрушивается на противника с небес, или срывается с кончиков пальцев колдующего. Молнии являются магическими атаками и наносят магические повреждения. Параметр атаки равен ВОЛ + Уровень НПС, урон равен Уровню НПС (+ дополнительные успехи).
Цели: 1; Стоимость: 2 ЕД.

Гниющее мясо: Некроманты часто используют это заклинание, чтобы усилить своих неживых приспешников. Гниющее мясо применяется максимум на 10 неживых спутников и восстанавливает 1К6 ЕЗ каждому.
Цели: 1-10; Стоимость: 1 ЕД за 3 цели.

Огненная атака: Демоны и призванные ими слуги способны плеваться огнем. Огненная атака задевает от 1 до 3 противников, связанные с существом цели выбираются в первую очередь. Не нужно бросать кубики атаки, цели просто получают 1К6 огненных повреждений (болевые), связанные – даже 2К6. При помощи блока щитом (обычная Реакция) можно сократить урон на 2 пункта за успех.
Цели: 1-3; Стоимость: 2 ЕД за цель;
Особенности: Демоны добавляют свой Уровень НПС к урону.

Проклятье неудачи: Это заклинание проклинает врага невезением. Существо Ночи делает проверку на ВОЛ. За каждый успех цель автоматически теряет 1 Очко Благословения. Если у нее нет Очков Благословения, она теряет другие ментальные очки вроде Очков Оружия, Очков Удачи, Очков Обзора и т.д. Исключение составляют материальные очки типа Очков Улучшения на оружии и броне. При отсутствии у цели каких-либо очков она теряет ЕД, потом ЕМ и, наконец, ЕЗ.
Цели: 1; Стоимость: 2 ЕД.

Ядовитый туман: Некоторые Существа Ночи любят скрываться в отвратительном ядовитом облаке. Ядовитый туман окутывает всю зону боя (примерно 30 х 30 метров) и затрагивает как врагов, так и друзей. Дальность видимости сокращается до нескольких сантиметров. Ближние атаки по уже связанным противникам выполняются без штрафов, стрелковые атаки получают штраф [-3]. Живые организмы, находясь в тумане, теряют 1К3 ЕЗ (болевые) в фазе ИНИ 0. Одно такое облако висит 10 раундов.
Цели: Область; Стоимость: 4 ЕД.

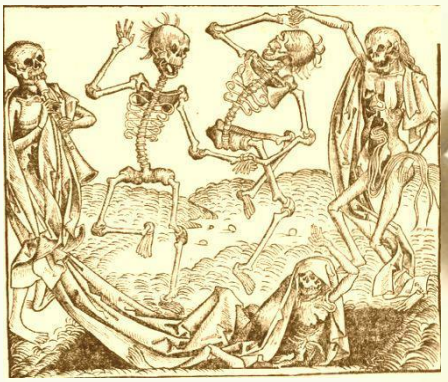
Паралич: Эффекты паралича могут иметь множество различных источников, например, вырвавшиеся из-под земли растения схватили персонажа за ноги или кошмарные видения заполонили сознание. Некоторые ведьмы применяют усыпляющие заклинания (аля Спящая красавица), которые имеют аналогичное действие. Паралич применяется против одного персонажа. Существо Ночи бросает ВОЛ против ВОЛ жертвы, которая получает Уровни паралича в размере разницы между успехами (максимум 5).
Цели: 1; Стоимость: 3 ЕД;
Особенности: Ведьмы могут использовать Паралич против нескольких целей (до 5), что стоит 2 ЕД за цель. Вампиры прибавляют свой Уровень НПС к ВОЛ при проверке.

Боль: Действенное и подлое заклинание, вызывающее длительные боли в теле жертвы, например, посредством воткнутых в кожу шипов или жалящего роя диких пчел. Как обычно, существо бросает ВОЛ против ВОЛ. Количество раундов действия заклинания равно удвоенному числу успехов. За каждое ОД, которое жертва тратит в это время, она получает 1 пункт болевых повреждений.
Цели: 1; Стоимость: 3 ЕД;
Особенности: Ведьмы могут применять это заклинание на 3 цели сразу. Вампиры прибавляют Уровень НПС к ВОЛ.

Защитная аура: Существо Ночи может создать Защитную ауру. Это может выглядеть как туманная пелена, парящие объекты или черная оболочка вокруг заклинателя. Защитная аура вначале дает осложнение [-5], которое, начиная со следующего раунда, снижается на [-1] в фазе ИНИ 0. Как только число достигнет нуля, ауру можно создать снова.
Цели: На себя; Стоимость: 5 ЕД.

Волна террора: Многие Существа Ночи сеют страх и ужас в сердцах своих врагов, одни своей устрашающей внешностью, другие леденящим душу воем, третьи дьявольским смехом. Волна террора затрагивает до 10 человеческих противников. Для каждого врага существо выполняет сравнительную проверку ВОЛ против ВОЛ жертвы. Цель получает 1 Уровень страха за каждый превосходящий успех существа (до максимума 5).
Цели: 1-10; Стоимость: 1 ЕД за цель;
Особенности: Демоны прибавляют Уровень НПС к ВОЛ.

Прикосновение смерти: Магическая атака ближнего боя, применяемая преимущественно бестелесными существами. Эта атака не может быть заблокирована или парирована, однако уклонение действует. Атакующий совершает обычную атаку ближнего боя, основанную на СНР. Базовый урон равен 1, броня полностью игнорируется.
Жертва получает 1 Уровень страха за каждые 2 пункта полученного урона.
Цели: 1; Стоимость: 1 ЕД.



Фантом: Главным образом черные маги стремятся защитить себя от вражеских атак, создавая своих фантомов, которые перемещаются по полю боя и запутывают противников. Это заклинание создает число фантомов равное Уровню НПС колдующего. Всех фантомов нужно изобразить на столе при помощи маркеров. Фантомы имеют такие же параметры, как их образчик, но неспособны наносить материальные повреждения. Как только колдун совершает атаку материальным оружием и наносит урон, все фантомы исчезают. Однако если он атакует при помощи заклинания, фантомы остаются – они совершают те же самые движения, что и оригинал, поэтому остается неясным, кто на самом деле применил заклинание. Фантом уничтожается, когда охотник наносит ему урон в размере удвоенного Уровня НПС образчика (у него нет брони). Фантомы заклинателя Уровня НПС 7 имеют по 14 ЕЗ и 0 брони. Фантомы могут связывать охотников в ближнем бою (что является их важнейшей функцией).
Цели: На себя; Стоимость: 1 ЕД за фантома.

Шорох: Это заклинание позволяет запутать противника или сбить его с толку. Жертва может слышать отдаленный хохот, испытывать проблемы с концентрацией, или даже видеть галлюцинации. Шорох применяется против одного противника и требует сравнительной проверки на ВОЛ. Цель получает

Гандикап в размере превосходящих успехов существа. Это значит, что она получает Осложнение в этом и следующем раунде.
Цели: 1; Стоимость: 1 ЕД;
Особенности: Вампиры прибавляют Уровень НПС к ВОЛ.

Невидимость: Некоторые Существа Ночи, например альбы или демоны, способны становиться невидимыми. В таком состоянии они почти неуязвимы – персонаж может совершить атаку (любую, в том числе магическую) против существа, только если сначала успешно выполнит проверку ВСП + УТ (Обнаружение) со штрафом [-1] за Уровень НПС. В этом случае атака выполняется нормально. В случае успешного попадания Невидимость прекращается в ИНИ 0.
Цели: На себя; Стоимость: 1 ЕД.

Растущие шипы: Ведьмы и альбы любят атаковать противников издалека при помощи шипов, быстро вырастающих из почвы или ближайшего дерева. Это соответствует обычной физической атаке с параметром 4 + Уровень НПС и базовым уроном, равным Уровню НПС. Однако эту атаку нельзя парировать или блокировать, хотя можно уклониться со штрафом [-1].
Цели: 1; Стоимость: 1 ЕД;
Особенности: Альбы прибавляют Уровень НПС к атаке и урону.

Перемещение: Существа Ночи могут использовать это заклинание, чтобы пройти несколько метров сквозь эфир и появиться в другом месте. Покрытое расстояние, как правило, равно нескольким метрам, точные цифры в кинематографичной системе HeXXen нужны редко. В случае необходимости можно сделать бросок ИНТ – существо перемещается на 3 метра за успех. Конечная точка должна быть видимой, но вполне может оказаться на крыше дома или за стеклом. В любом случае существо разрывает все связки, и противникам нужно определенное время (зависит от окружения), чтобы снова приблизиться к нему (ориентировочно 2К6+10 ИНИ).
Дальнобойные атаки, как правило, работают нормально.
Цели: На себя; Стоимость: 4 ЕД.

Глава 4
НПС в битве

Ведущий контролирует всех НПС, участвующих в битве. Как они должны вести себя? Желательно такое поведение, которое легко обозревать, и которое не перегружает ведущего. Ниже представлен небольшой набор общих стратегий, на которые ведущий может ориентироваться.

Простой боец: Обычные бойцы ближнего боя (стратегия Глупый или Атакующий) в большинстве случаев создают кордон перед своим предводителем. Они стараются связать боем как можно больше персонажей. Такие бойцы обычно распределены по всей площади и делятся между противниками поровну. Если на девять бойцов приходится три Охотника, то каждому охотнику достанется по три врага. Бойцы ближнего боя в сражении двигаются свободно, как и персонажи игроков.

Простой стрелок: Стрелки (стратегия Глупый или Оборонительный) просто стоят в задних рядах и стреляют, что есть мочи. Они также могут решить поделиться между персонажами игроков. Тем не менее, стрелки будут стараться стрелять так, чтобы не попадать по своим союзникам. Поэтому многие стрелки концентрируют атаки на одном и том же персонаже, том, который стоит свободным или связан с небольшим количеством бойцов. Ведущему стоит по своему усмотрению решить, использовать ли эту тактику, или определять цель атак случайно.

Предводитель: Предводители или «Боссы» (стратегия преимущественно Универсал) это те мерзкие противники, которые подходят к делу с коварством и смекалкой. Предводитель всегда действует так, чтобы нанести наибольший урон. Он концентрирует свои атаки на том персонаже, который наносит ему наибольшие повреждения или связан с ним.

Дружественные НПС в битве

Охотники не всегда противостоят угрозе в одиночку. Они могут призвать жителей деревень к оружию, чтобы выгнать стаю оборотней из леса, нанять солдат или объединиться с путешественниками, запертыми на окруженном нежитью постоялом дворе.
НПС-друзья могут доставлять ведущему головную боль, если ему приходится управлять большим числом персонажей или поручать НПС игрокам. В любом случае, темп игры заметно снизиться из-за необходимости ведения всех НПС, что нежелательно.
В этой главе мы опишем рекомендации по ведению массовой битвы с очень простым и кинематографичным управлением дружественными НПС. Основная мысль состоит в том, чтобы не изображать НПС на игровом столе (фигурками или маркерами), и не вынуждать ведущего контролировать каждого отдельного персонажа. Также мы исходим из того, что типичные дружественные НПС имеют Уровень 1 (простой сброд), Уровень 2 (опытный солдат) или Уровень 3 (капитан стражи). Согласно рекомендациям массового боя дружественные НПС действуют двумя методами, Защита и Поддержка.
Каким конкретно образом ведут себя НПС, решает ведущий или игроки (если НПС прислушиваются к их советам).
Разумеется, большое число НПС-союзников может разделиться, например, половина на Защиту, половина на Поддержку.

Защищающиеся НПС стремятся как можно дольше отвлекать врагов на себя, так чтобы они не нападали на Охотников. Правила тут просты – дружественные НПС могут связать боем столько враждебных НПС, сколько дают в сумме их уровни, если Уровень враждебного НПС не превышает Уровень союзного НПС более чем на 2. Например, 6 крестьян уровня 1 могут связать 6 врагов уровня 1, 3 врагов уровня 2, 2 врагов уровня 3, и ни одного врага уровня 4 и выше. Чтобы связать вражеского НПС уровня 4 нужно как минимум 2 союзных НПС уровня 2.
Связка действует до тех пор, пока Охотники не закончат свою битву либо не выполнят важное условие, например, починят механизм городских ворот, построят баррикады или расшифруют надпись на могиле, но обычно не дольше 10 минут.

Поддерживающие НПС стремятся активно атаковать противников. Такие союзники могут сражаться бок о бок с персонажами игроков, но не изображаются маркерами или фигурками. Вместо этого, в фазе ИНИ 0 поддерживающие НПС просто наносят определенное количество повреждений, которые делятся между противниками. Каждый НПС наносит 2 пункта повреждений за Уровень НПС. Так, НПС уровня 2 наносит 4 пункта урона. Повреждения делятся на число противников, каждый теряет соответствующее количество ЕЗ. Например, если союзные НПС нанесли 12 пунктов урона трем враждебным НПС, то каждый из них теряет 4 ЕЗ. Однако и в этом случае противники должны иметь уровень не более чем на 2 выше, чем уровень дружественных НПС. Нельзя просто натравить толпу крестьян на могущественного демона, чтобы нанести ему много повреждений, это дело для настоящих героев.

Павшие НПС. Бесполезно прямо во время битвы вычислять, как много дружественных НПС погибло или выведено из строя. Вместо этого мы предлагаем делать это после битвы или смены функции (например, Защита -> Поддержка). Ориентируйтесь на то, чтобы в каждом столкновении погибало или выходило из боя 20-25% участников. Это касается как атакующих, так и защитников. Предполагается, что низкоуровневые НПС умирают быстрее, чем высокоуровневые, так что в конце остаются только капитаны, предводители и элитные бойцы.

Пример: Охотники прибыли в деревню, осажденную нежитью. Мертвецы атакуют со всех сторон. Всего есть 20 бродячих трупов (Уровень 1). На стороне игроков сражаются 8 крестьян (Уровень 1). Они становятся защищающимися и связывают боем 8 мертвецов, а охотникам придется заняться остальными 12-тью. Как только с ними покончено, крестьяне вырываются из связки и меняют функцию на Поддержку. При смене функции ведущий решает, что в бою пало 2 крестьянина и 2 мертвеца. Оставшиеся 6 крестьян теперь поддерживают Охотников.

Глава 5
Существа Ночи

Откуда приходят дьявольские создания, которых сегодня называют не иначе как Существами Ночи, потому что людям страшно произносить их настоящие имена? Что ими руководит? Какими силами они владеют? И самое важное – как их победить?
В этой главе мы поговорим о распространенных классах существ, но представим их довольно обще, так как ведущему необходимо понимать одну вещь – каждое Существо Ночи индивидуально, даже если оно происходит от определенного «вида».

Ведьмы

Ведьмы - бесспорно главная чума Европы (из-за чего мы даже назвали свою игру в их честь). Они могут появиться где угодно, как в больших городах, так и в темных лесах. Все ведьмы разные, и многие бродят незамеченными по людским поселениям, только чтобы сеять несчастья.
Все ведьмы – женщины, в которых вселился призрак. Как правило, еще при жизни они были сварливыми, или жаждали мести. Возможно, они пережили насилие и угнетение, муки и наказания. Такая измученная душа оптимально подходит призраку. Он может незаметно поселиться в дальнем уголке ее сознания и оттуда плести свою паутину. Постепенно женщина становится ведьмой. Все ведьмы обладают магическими силами, хотя «специализации» сильно разнятся. Многие ведьмы хорошо знают яды и травы, некоторые специализируются на манипуляциях и контроле над людьми (прежде всего, мужчинами). Другие напротив, живут далеко от людей, окружая себя призванными или выращенными слугами.
Большинство ведьм имеют два облика. В одном они выглядят совершенно почеловечески, какими они были при жизни. Многие ведьмы красивы и хорошо владеют женскими чарами. Другой облик отвратителен - морщинистая кожа, обтягивающая кости, глубоко посаженные глаза, бородавки и экземы, взъерошенные волосы и рваные ногти. Они принимают этот облик, когда находятся среди своих, - или когда ничего не предвещает, что их обнаружат. А некоторые ведьмы просто слишком гордые, чтобы долго пребывать в человеческой форме.
Намерения у ведьм могут быть разными. Некоторые хотят только, чтобы их оставили в покое, позволив наслаждаться обществом их кошек, жаб, ворон или других слуг. Но большинство ведьм стремятся получить власть и влияние, ослабить человеческое общество и творить столько зла, сколько могут. Мысли о возмездии тоже очень сильны – многие юные ведьмы ведомы исключительно мотивами личной мести. Если их вендетта заканчивается успехом, зачастую у них больше нет цели. Тогда они делают то, что умеют лучшего всего, - сеять несчастья.
Ведьмы теоретически бессмертны (во всяком случае, так считается). Некоторые из первых ведьм, появившихся в год Шторма, 1640-ой, все еще живы и очень активны. Такие ведьмы пользуются среди своих «коллег» почетом и влиянием. Каждую пару лет королеве ведьм удается объединить под своим знаменем десятки ведьм, чтобы выдумать что-нибудь особо коварное. Так произошло, например, в 1695 году, когда морские ведьмы Амстердама вызвали потоп.
Теоретически, ведьмы могут размножаться. Часто они делают это, маскируясь под заботливую мать. К своему шестнадцатилетию их отпрыски женского пола могут пройти через дьявольский ритуал (добровольно или нет), получив в «подарок» призрака, и превратившись в ведьму.

Белые ведьмы чрезвычайно редки. Это юные девушки, чьи матери ведьмы, но чьи доброта и чистосердечность при жизни были так велики, что они не могут «прокормить» своего призрака. Некоторые из них могут сдерживать и контролировать призрака. Они обладают силой ведьмы, но не ее злобой.

Слабости: Ведьмы – живые и материальные существа. Они могут умереть от внешних повреждений. Благодаря своим многолетним занятием ядами и вредными растениями, они сами в значительной степени невосприимчивы к ядам и болезням.

Типичные способности и заклинания

Гарпия: Многие ведьмы способны принимать облик гарпии, существа с телом хищной птицы и головой женщины. Гарпии могут летать и пикировать на своих врагов, атакуя острыми как нож когтями. Превращение занимает 1 раунд.
Атрибуты: СИЛ +4, АТЛ +2, СНР +4; Действия: БЗ или ББ; Другие способности: Полет, Атака когтями (СИЛ, урон 3).
Сонное заклинание: Ведьмы любят выводить врагов из боя усыплением. Они могут применять заклинание Паралич сразу против 5 целей. Это стоит 2 ЕД за цель.
Колючки: Ведьмы также любят вызывать колючие усики. Когда они применяют заклинание Боль, это принимает форму колючих ползучих растений, опутывающих жертву. Ведьма может использовать Боль сразу на 3 цели. Это стоит 3 ЕД за цель.

Демоны

Демоны - это могущественные враги из Ада. Будучи призванными в наш материальный мир, они принимают плотную форму и творят зло с большим размахом. Чтобы призвать демона, недостаточно просто нарисовать на полу круг или пентаграмму. Нужно найти или открыть Нексус в Ад. В таких местах барьер между Землей и Преисподней очень слабый. Призраки и другие Существа Ночи приходят сюда достаточно часто.
Нексус в Ад всегда четко ощущается – в этих местах по непонятным причинам волосы встают дыбом, или появляется чувство, что за тобой наблюдают, шелестит зловещий ветер или растения не хотят расти. Многие Нексусы описаны в преданиях, старых книга или сказках. Современная наука позволяет искать Нексусы с помощью техники. Искатель Нексуса – это аппарат на Энергии Душ, измеряющий изменения в эфире. Таким образом, человек может обнаружить Нексус, приложив терпение и много времени.
Многие Нексусы находятся не на поверхности земли, а глубоко в горных породах, темных пещерах или зараженных землях. Часто приходится рыть туннель или шахту, что добраться до Нексуса. Затем можно призвать демона с помощью древнего ритуала. В этом случае откроется портал прямо в Ад, и появится вызванный демон. Часто он приходит не один, ведь призыв привлекает также других низших демонов или злых духов, которые, так сказать, проскакивают «зайцами» во время открытия. Появившийся портал нельзя закрыть магическим способом, в лучшем случае закупорить, например, обрушив туннель, или перекрыв его круглой железной плитой. Последний вариант особенно подходит, если планируется позже использовать этот Нексус снова.

Может быть так, что вызванного демона можно отправить из материального мира обратно в Ад, только используя тот же портал, через который он был призван.
Целесообразно призывать демона только тогда, когда известно его Истинное Имя, лишь в этом случае есть хороший шанс подчинить этого демона себе. На призыв без имени откликнется случайный демон, который в неудачном случае не захочет слушать своего призывателя. Разумеется, демоны мощные союзники. Подчинивший демона, или пришедший с ним к взаимному согласию путем сделки, получает от демона древние знания и мистические силы, которые может использовать по прямому назначению.
Демоны представляют собой один из классов Существ Ночи. Они гораздо могущественнее всех остальных, и их сила велика. Но у них также есть слабости. Одна из них заключается в том, что они не являются существами материального мира и располагают только псевдотелом. Это тело привязано к материальному миру и теоретически может творить большие разрушения, но дух демона находится в эфире. В случае уничтожения псевдотела, дух остается сам по себе, до тех пор, пока не восстановится достаточно, чтобы создать новое псевдотело. В таком состоянии он уязвим – с помощью изгоняющего заклинания можно поймать свободного духа демона и запечатать его в сосуде или месте.
Также у свободных духов демонов нет возможности взаимодействовать с материальным миром. Ему нужно вселиться в человеческое тело, которое после этого становится одержимым. Часто демон ищет жертву со слабой волей, например, детей или сумасшедших. Из этого тела духа можно изгнать при помощи Экзорцизма. Тем не менее, демон в теле носителя может причинить

большой ущерб. Он в состоянии творить заклинания, призывать слуг или контролировать других людей. Контролируемые люди называются демонским выводком. Они получают в качестве «подарка» крохотную частицу мощи демона и достигают большей физической или умственной силы. Однако демонский выводок имеет только ограниченного свободного духа.

Слабости: Важнейшей слабостью демонов является наличие у них Истинных Имен. Узнавший это имя получает власть над демоном. В сражении с демоном, призванными им существами или его выводком, все выброшенные 6-ки удваиваются, когда имя демона громко произносится. Также для Изгнания (см. Белую Магию) обязательно нужно знать имя демона.

Типичные способности и заклинания

Огонь: Будучи существами, вылезшими из горящей Преисподней, демоны не очень боятся огня. К тому же, они имунны к ядам и кислоте, но не к ледяным атакам. Многие демоны способны применять огненные атаки. Каждый раз, когда демон использует Огненную Атаку, урон увеличивается на Уровень НПС демона.
Террор: Демоны – мастера страха, и любят деморализовать врагов с помощью Волны Террора. Когда демон применяет это заклинание, он прибавляет свой Уровень НПС к проверке ВОЛ.

Черные Маги

Хотя черных магов часто обозначают как Существ Ночи, фактически они просто могущественные и сведущие в магическом искусстве люди. После открытия пасти преисподней 90 лет назад тайные культы и секты росли как грибы после дождя. Они посвящали себя совместному изучению древнего искусства колдовства и черной магии. Многие такие культы служили более сильным существам, например, демонам, ведьмам или вампирам. Часто они даже подчиняли своего мастера или бросали его в обмен на тайны жизни и волшебства. Так родились черные маги.
Мы знаем их под множеством названий: чародеи, колдуны, призыватели демонов, некро-манты, темные жрецы и т.д. Их силы весьма различны, многие имеют специализации, как, например, демонология, элементальная магия, геомантия или некромантия. Черные маги все еще часто работают в группах и объединяют свои магические силы.
Некоторые набрали такую большую силу, что не терпят никакой «конкуренции» на своей стороне и идут сами своей дорогой, погружаясь все глубже в своей порочности.

Угроза черных магов еще в стадии зарождения. Даже сегодня многие черные маги просто странствуют, чтобы овладеть разнообразными магическими силами, для чего они читают старые манускрипты, идут на учебу к «коллегам» или примыкают к непостоянным культам. Что делает черных магов опасными, так это их гибкость и широкая распространенность. Теоретически черные маги могут выучить все виды вредоносной магии и защититься против любой угрозы. Когда они работают вместе, их опасность увеличивается.

Слабости: Черные маги – люди, и их физические силы довольно скромны. Они могут использовать мощные защитные заклинания или окружать себя толпами нежити, но когда дело доходит до грубого общения, черные маги выступают в легком весе.

Типичные способности и заклинания

Арканные Изыскания: Черные маги занимаются интенсивным арканным обучением и обладают большим репертуаром заклинаний. Они получают дополнительные ЕД в размере Уровня НПС x5.
Некроманты и Призыватели: Черные маги знают о своей уязвимости и охотно окружают себя стеной призванных или оживленных существ. Когда они создают нежить или призывают существ, они могут увеличить их число в половину. Например, при призыве 10-ти НПС уровня 1 они получают 15 таких существ (за ту же стоимость!).

Альбы

Они известны под множеством имен: альбы, цверги, кобольды, гоблины, тролли… Все они имеют кое-что общее – их знают не только из сказок, они действительно существуют! Тысячи лет альбы жили в мире людей (как утверждают древние свитки), но мирное существование не могло быть долгим, ибо люди и альбы слишком разные. С

битве с этим видом люди, в конце концов, победили, но не смогли полностью истребить альбов. Вместо этого эти полумагические существа вернулись в глубины земли, в горы или глухие леса, пустыни и болота. Люди то и дело вступали с ними в контакт и воспевали их в песнях или делали их персонажами сказок. Когда в 1640 году призраки пронеслись по Земле, они привлекли альбов обещаниями возвращения на поверхность как в древние времена. И альбы пришли.

Альбы очень неоднородный народ, как по менталитету, так и по внешности. Все разновидности альбов объединяет их относительно небольшой размер – обычно они не больше человеческих детей, из-за чего во многих местах их зовут цвергами. Внешне альбов можно опознать по эксцентричной форме тела. Часто у них пестрые волосы или редкий цвет кожи. Их носы то длинные и острые, то круглые как картошка. Их руки могут быть слишком длинными или слишком короткими, то же самое касается ног и ступней. С небольшими исключениями, альбы предпочитают пеструю одежду. В качестве маскировки в человеческом обществе они любят одеваться как цирковые дети или низкорослые шуты. Альбы сведущи во многих видах магии, но больше всего они любят проказничать с заклинаниями иллюзий и контроля.

Особенным видом альбов являются северные тролли. Эти низкорослые, но плотные, существа часто описываются как дикие альбы, ибо не носят ничего, кроме своей плотной кожи, и показывают агрессивное поведение, направленное на прямое нападение.

Слабости: Также как и демоны, альбы имеют Истинные Имена (например, Румпельштильцхен), которые всячески скрывают. Альбы панически бегут от знающего их Истинное Имя прежде, чем дойдет до прямой конфронтации. Также альбы считаются чрезвычайно любопытными (когда ходят поодиночке), Так что их можно заманить в ловушку.

Типичные способности и заклинания

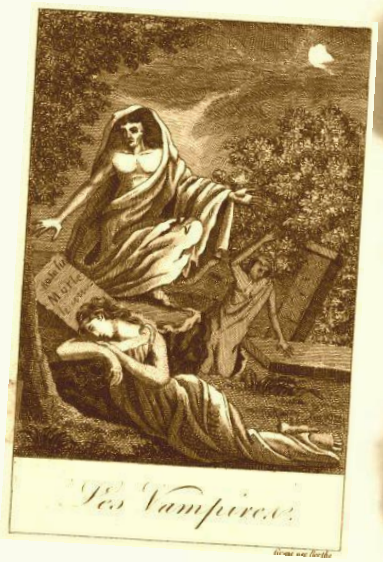
Безбожники: Альбы имеют своих богов, идолов или демонов. Они невосприимчивы ко всем атакам, которые связаны с человеческим богами. К таковым относятся белые заклинания вроде Кары Богов или Ярости Ангела.

Превращение: Альбы к тому же мастера превращений. Они могут принимать многие человеческие или животные облики, которые очень трудно распознать. Чтобы узнать что-нибудь при помощи Взгляда Сквозь Маску, нужно вдвое больше успехов, чем для аналогичного человека.

Магическая Сила Земли: Альбы черпают свою магическую силы прямо из земли, поэтому они могут прибавлять свой Уровень НПС при использовании любых заклинаний, которые как-то связаны с природой (Растущие Шипы), как при выполнении проверки, так и к наносимым повреждениям.

Вампиры

Многие считают их настоящими властелинами ночи – вампиры! И в этом есть своя правда, ведь вампиры относятся к могущественнейшим Существам Ночи – и буквально делают этому названию честь!



Вампиры существовали с давних пор, и те немногие, что спаслись во времена Старого Мира и дожили до нынешних пор, решили интегрироваться в человеческое общество или провести тысячи лет во сне в недрах земли. Теперь они снова активны и жаждут не только человеческой крови, но и продолжения рода, хотя их потомство и не обладает силой своего бессмертного предка.

Вампир внешне выглядит как человек, но его кожа неестественно бледна, прикосновения холодны, а продолжительность жизни

теоретически неограничена. Вампиры считаются нежитью, так как сначала человек должен умереть, чтобы затем ему можно было ввести кровь вампира и таким образом превратить в еще одного. Будучи нежитью, вампиры имеют инстинктивный страх перед солнцем. Днем они чувствуют себя вялыми и сонными, но не загораются, попав под солнечные лучи, их боевые параметры не меняются.

Многие другие представления о вампирах также являются чистыми суевериями. Они не боятся чеснока, а также креста и других религиозных символов, и даже могут смотреться в зеркало, хотя их отражение выглядит размытым и «неполным».

Вампиры, в первую очередь, хитрые кукловоды, которые часто держат людей под контролем, оставаясь в тени. Все, что они делают, служит их собственным интересам, преимущественно увеличению власти. Они стремятся избегать прямых столкновений, когда это возможно, хотя могут оказаться выдающимися бойцами.

Слабости: Слабое место всех вампиров – их сердце (которое больше не бьется), или вернее сказать, деревянный кол, протыкающий этот орган. Прямое попадание может замедлить, парализовать или даже убить вампира. В качестве деревянных колышков можно рассматривать дубинки (заостренные), копья, стрелы и арбалетные болты. Чтобы попасть в сердце, нужно сделать бросок атаки со штрафом, равным Уровню НПС вампира, и после атаки оставить оружие в ране. За каждую потерянную ЕЗ вампир также теряет 1 пункт ИНИ. Этот эффект длится до конца боя (даже если вампир вытащит кол). Если ИНИ опускается до 0, вампир парализован. Получив за одну атаку урон, равный удвоенному Уровню НПС, вампир мгновенно погибает!

Типичные способности и заклинания

Огонь: Вампиры терпеть не могут огонь – по понятным причинам! Он наносит им большой урон. Получив огненные повреждения, вампир увеличивает их в 1,5 раза (округление вверх).

Гипнотический Взгляд: Взгляд вампира можно считать видом гипноза. Это касается всех атак (заклинаний), базирующихся на ВОЛ. Когда вампир делает сравнительную проверку Воли против одной цели, он прибавляет свой Уровень НПС к ВОЛ.

Могучий Мертвец: Вампиры не только мертвы, они де факто повелители смерти. Их ЕЗ высчитывается так, будто их Уровень НПС выше на 2.

Оборотни

Оборотней довольно много. Часто они бродят по глухим лесам центральной Европы в поисках добычи, но они живут и в городах, как правило, в ужасных условиях. Так что наиболее распространенными существами такого типа являются не оборотни-волки, а оборотни-крысы. Последние пользуются своей врожденной устойчивостью к ядам, болезням и всем последствиям плохой гигиены. К тому же они молниеносно размножаются!

Второй по величине группой, конечно, являются оборотни-волки, которые, правда, чаще обитают в удаленных областях и сельских районах.

Пересечения с оборотнями-волками довольно узки, поэтому отдельные волки не представляю большой опасности. Совсем другой случай, когда они объединяются в разбойничьи шайки.

Оборотни появились из-за одержимости призраками после открытия адского портала в 1640 году. Поначалу оборотни встречались очень нечасто. Предположительно, они скрывались, возможно, многие не знали, какая судьба их постигла. Известно, что проклятье превращения, в большинстве случаев, передается по наследству. Так что за два или три поколения вырастали большие семьи и кланы, которые становились все смелее, и все чаще показывались. Сегодня оборотни являются второй по величине группой Существ Ночи после ведьм, однако могут обогнать их через несколько поколений.

Отдельные семьи, племена и кланы оборотней могут быть весьма различными. Ниже кратко представлены важнейшие из них.

Крысы: Эти оборотни – проблема больших городов, потому что они обычно имеют злые намерения, порой плодятся взрывообразно и умеют залегать на дно, чтобы потом вылезти в другом месте. Большинство оборотней-крыс живет в фамильных кланах, управляемых матриархами, произведшими на свет десятки детей. От своих детей они требуют рожать как можно больше своих детей. Это касается, прежде всего, женских членов семьи, чьи дети в 99% случаев становятся оборотнями-крысами. Потомкам крыс-мужчин проклятье передается только в 50% случаев. Так как крысы-мужчины неохотно заботятся о своих отпрысках, они часто лишаются пополнения семьи (дочери ценятся в семье выше, чем сыновья).

Волки: Большинство оборотней-волков ведут простую жизнь на окраинах цивилизации, часто в качестве охотников или капканщиков в лесу, иногда живут маленькими семьями в деревнях, очень редко в больших городах. Большинство оборотней хорошо уживаются со своими человеческими соседями и могут интегрироваться в общество без особых проблем. Немного другая ситуация с юными оборотнями, которые рождаются прямо в оборотнических семьях, им приписывают повышенную агрессивность. Эти молодые волки нередко объединяются в банды и бродят по стране, разбойничая. Кстати это правда, что оборотни-волки имеют особые отношения с Луной. В полнолуние они становятся агрессивнее и скорее готовы превратиться в волка.

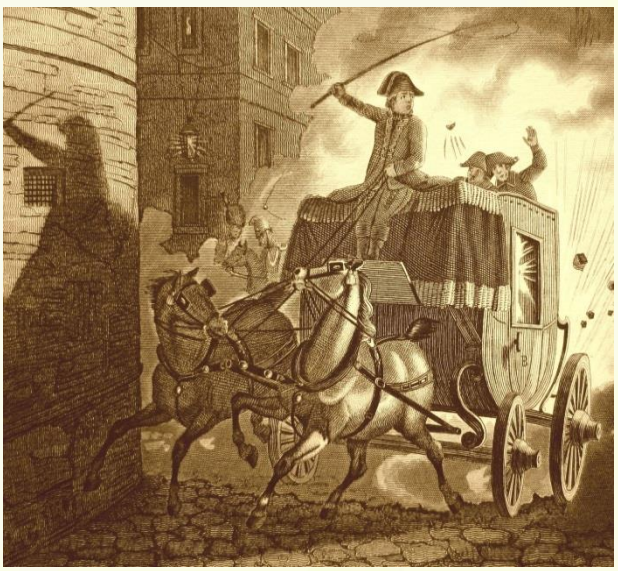
Лисы: Еще одним хитрым подвидом оборотней являются лисы. В них соединяются агрессия волков и тяга к коварству, присущая крысам. Оборотни-лисы считаются трусливыми, и редко передвигаются поодиночке. В группах они чувствуют себя сильнее. Многие оборотни-лисы принимают жизнь на улице, и, будучи «бродячим народом», они зарабатывают на жизнь воровством, ложью и обманом.

Олени: Очень редким подвидом оборотней являются оборотни-олени. Они обычно живут далеко от людских городов, глубоко в лесах и на нетронутых лугах. О них известно немного. Некоторые ведут торговлю с людьми. В своем человеческом обличии они производят впечатление типичных деревенщин, которые проводят жизнь в узком семейном кругу под доминированием патриархата.

Вороны: Этому виду оборотней приписывают особенное любопытство. В человеческом обществе оборотни-вороны часто заняты на признанных и уважаемых профессиях - учителя, алхимики, лекари, даже поэты и писатели. Их опасность воплощается не столько в их физических данных, сколько в том, что они проникают в высшие общественные круги. Как и большинство других оборотней, вороны крепко держатся друг за друга, обмениваются информацией, собирают богатства и строят планы, как получить еще больше власти и влияния.

Типичные способности и заклинания

Сплоченность: Оборотни слишком разные, чтобы можно было выделить у них какие-то общие способности. Но что их всех объединяет, так это семейная сплоченность. Оборотни редко встречаются поодиночке, они могут прибегать к ресурсам семьи, получать помощь и поддержку. В бою они часто держатся большими стаями.



ДОПОЛНЕНИЯ

[Этот раздел содержит некоторые новые фичи, введенные в дополнительной книге «HANDBUCH DES RUHMREICHEN JAGERS». Все они опциональны и используются по согласованию с ведущим]

Опциональные Подклассы

Во время выбора класса игрок может выбрать подкласс, который дает одно преимущество и один недостаток. Некоторые подклассы связаны с механикой Славы, которая в данной книге не описывается.

Гвардеец-отступник

Мушкетер

Преимущество: При получении Очков Мушкетера при помощи таланта Мушкетер, ты можешь прибавить 1К6 успехов. Мушкетер может потратить Очко Мушкетера, чтобы выстрелить из мушкета по связанному с ним противнику.
Недостаток: Мушкетеры редко стоят на передовой и, как правило, не имеют защитных функций. Они никогда добровольно не наденут тяжелую или сверхтяжелую броню, и не могут использовать таланты, базирующиеся на тяжелой броне.

Защитник Веры

Преимущество: Защитник Веры начинает игру с +2 к ВОЛ.
Недостаток: Как и Рыцарям Ордена и Инквизиторам, тебе запрещено использовать огнестрельное оружие. Ты не можешь изучить талант Мушкетер, и чувствуешь отвращение к огнестрельному оружию.

Телохранитель

Преимущество: Каждый связанный с тобой противник увеличивает твою броню на 1, до максимума +3, когда ты носишь тяжелую или сверхтяжелую броню.
Недостаток: Телохранители привыкли к лучшей жизни, твое месячное содержание увеличивается на 60. Ты не можешь изучить таланта Человек Гвардии выше чем УТ 1.

Свободный Охотник

Прославленный Спаситель

Преимущество: Когда группа получает Очки Славы, ты получаешь еще 1К3 Очков.
Недостаток: Слава часто требует более затратного стиля жизни. Твое месячное содержание вырастает на +30.

Специализированный Охотник

Преимущество: Когда ты противостоишь своему Заклятому Врагу или его слугам, ты получает ВОЛ+5, чтобы сопротивляться заклинаниям. Ты можешь выучить талант Заклятый Враг дважды (оба начинаются с УТ 1) и выбрать второго врага.
Недостаток: Ты так занят охотой на своего Заклятого Врага и развитием своих талантов, что не можешь поднять талант Адаптация выше УТ 2.

Ренегат

Преимущество: Ты хорошо познал темные стороны жизни и улиц. Когда ты делаешь проверку Знания Улиц или Атаки Сзади, ты получаешь +1 за каждое Очко Тьмы.
Недостаток: Ты начинаешь игру с 2-мя Очками Тьмы. Как только ты получаешь больше Очков Тьмы, чем твоя Воля, ты становишься злодеем – и уходишь из игры! Когда ты учишь новый талант при помощи Адаптации, ты не можешь выбрать таланты Инквизитора и Рыцаря, а также ты не можешь учить белую магию.

Мастер

Инженер Сорбонны

Преимущество: Ты начинаешь игру с 2-мя Очками Конструктора.
Недостаток: Инженеров Сорбонны считают снобами и эгоцентриками. Они выбирают только дорогостоящее сырье для своих приборов. Твое содержание увеличивается на 10 за каждый ТУ (Личный Доспех). Ты считаешь ниже своего достоинства работать на других ремесленников. Когда ты получаешь деньги за Ремесло или подобный талант, уменьши сумму вдвое.

Конструктор

Преимущество: Когда ты используешь Очко Улучшений для своих нужд, эффект улуч-

шается на +1. То есть, используя улучшенное оружие, ты получаешь 2 успеха, используя улучшенную броню, ты игнорируешь 2 урона. Кроме того, ты можешь использовать энергию Частицы Душ, чтобы улучшать вещи. Имея с собой Частицу Душ, ты можешь прибавить бонус +10 ко всем проверкам талантов Конструирование и Улучшение. Затем брось К6. При выпадении 6 Частица Душ потрачена.
Недостаток: За каждый УТ (Личный Доспех) ты получаешь всего 1 Очко Конструктора.

Оружейный Мастер

Преимущество: Ты можешь прибавить УТ (Специалист по Огнестрелу) к таланту Изготовление Пороха. Когда ты улучшаешь любое огнестрельное оружие при помощи таланта Улучшение, ты также можешь прибавить УТ (Специалист по Огнестрелу).
Недостаток: Ты не можешь улучшать броню, содержание вырастает на +10.

Тайный Инквизитор

Посланник Папы

Преимущество: Когда наступает время оплаты твоего содержания (раз в месяц), ты получаешь 1К6 Очков Славы за сам факт своего присутствия. Талант Поддержка Церкви дает тебе вдвое больше денег.
Недостаток: Тебе трудно передвигаться тайно и незаметно. Бандиты и ведьмы могут услышать о тебе или опознать по описаниям. Когда ты крадешься, пытаешься спрятать что-то, скрыть ложь, или что-то подобное, ты получаешь штраф [-2].

Обвинитель и Судья

Преимущество: Ты можешь многократно применять Кару Богов против одной и той же цели (до максимума УТ (Кара Богов)). Заклинание стоит только 2 ЕД и 2 ОД.
Недостаток: Никто не любит обвинителей и судей. Слава о твоей жестокости идет впереди тебя. Когда группа получает Очки Славы, ты получаешь на 1 Очко меньше, чем другие. Твои поступки отмечены мрачностью и жестокостью. Ты получаешь 1 Очко Тьмы в начале игры.

Знаток Святых Писаний

Преимущество: Ты начинаешь игру с любым белым заклинанием на УТ 1. Ты можешь использовать талант Не Бойся! как таланта Рыцаря Решительность.
Недостаток: Поскольку у тебя нет официальной должности, и ты выглядишь скорее как нищенствующий монах, чем как посланник церкви, ты не получаешь Поддержки Церкви. Ты не можешь выучить таланты Ведьма Должна Сгореть и Допрос с Пристрастием выше чем на УТ 2.

Рыцарь Ордена

Тевтонец

Преимущество: Активация Святого Оружия стоит только 1 ОД и 1 ЕД. Когда ты получаешь Очки Оружия, ты автоматически получаешь еще 1К3 очков.
Недостаток: Рыцарь Тевтонского Ордена в первую очередь боец, а не духовник. Ты можешь поднять талант Решительность максимум до УТ 2.

Госпитальер

Преимущество: Каждый день ты получаешь дополнительные Очки Лечения в количестве твоего ИНТ.
Недостаток: Ты не можешь поднять таланты Боевой Конь и Святое Оружие выше УТ 2.

Люцианец

Преимущество: Люцианец в больше степени духовник и воодушевитель. Когда ты используешь талант Решительность, ты можешь прибавить 1К3 успехов. Кроме того ты поддерживаешь союзников мотивационно – ты можешь потратить 2 ЕД и отдать 1 свое Очко Благословения соратнику (Реакция, 0 ОД). Очко Благословения должно быть потрачено немедленно.
Недостаток: Люцианцы обычно ходят пешком, сопровождая инквизиторов и церковных сановников. Они не могут изучить талант Боевой Конь.

Алхимик

Астролог

Преимущество: Астролог может составить гороскоп для себя и других персонажей. Игромеханически это означает, что Алхимик всегда можно потратить Очко Удачи на действия других игроков. Используя Очко Удачи для себя или другого персонажа, можно перебросить не все кубики, а только провальные (успехи первых кубиков и переброшенных складываются).
Недостаток: Астролог в основном мыслитель, математик и теоретик. С химикатами он не дружит. Ты не можешь поднять таланты Создание Эликсиров и Создание Снарядов выше УТ 2.

Химик

Преимущество: При создании эликсиров и снарядов ты прибавляешь 1К6 успехов.
Недостаток: Химики презирают мистику и эзотерику. Они не могут изучить талант Звезды с Нами. Талант Философский Камень не дает химику белых заклинаний.

Чудотворец

Преимущество: При использовании Первой Помощи ты можешь прибавить бонус в размере своей ВОЛ. При изучении Философского Камня ты сразу получаешь белые заклинания на УТ 1, не тратя Очков Развития.
Недостаток: Чудотворец занимается поддержкой и оказанием медицинской помощи. Мирские вещи и богатства не значат для него ничего. Он не может изучить талант Лом в Золото, и поднять талант Звезды с Тобой выше УТ 2.

Новые Эликсиры

Амброзия: Восстанавливает 1К6 ЕД.

Эликсир обновления: Использование этого эликсира не считается магическим лечением, вместо этого стирается 1 ячейка магического лечения. Применяется максимум 1 в день.

Травяной чай: Этот быстро готовящийся чай восстанавливает 1К3 ЕМ, но не считается магическим лечением. Настаивание чая занимает 6 часов.

Чудо-мазь: Эта мазь наносится на рану, что занимает слишком много времени, чтобы делать это посреди боя. Это считается магическим лечением, но стирает 2 ячейки первой помощи. Применяется максимум 1 раз в день.

Новые Снаряды

Скользкое масло: Ампула с этим маслом, как правило, кидается на пол и разбивается, масло расплескивается по области, делая ее скользкой. Сделай проверку СНР или СНР + УТ (Метательное Оружие). Число успехов показывает, сколько противников затронуто. Внимание – если в качестве цели выбран противник, связанный с персонажем игрока, то этот персонаж также попадает под действие масла (успехи на него не тратятся). Скользкое масло дает штраф [-1] до конца битвы на все атаки ближнего и дальнего боя, а также все проверки, связанные с движением (например, АТЛ + УТ (Акробатика), некумулятивно).

Зажигательная смесь: Работает так же, как Зажигательная бомба, но действует на большую область (как Скользкое масло). Определи цели так же, как в случае с Скользким маслом (персонажи, связанные с выбранными противниками, также попадают под эффект). Все воспламеняемые противники загораются, однако сила огня меньше, чем в случае Зажигательной бомбы, в ИНИ 0 он тухнет сразу при броске 4+, затем 3+, потом 2+, затем автоматически. Действие других источников огненных повреждений (Зажигательная бомба, Огнемет) продляют действие Зажигательной смеси, но кубик снова ставится на 4+.

Чахлая бомба: Использование этой бомбы приводит к тому, что растения в области

применения высыхают и умирают. Ее можно бросить, чтобы, к примеру, уничтожить заросли, за которыми прячется стрелок. За каждый успех при проверке СНР или СНР + УТ (Метательное Оружие) осложнение из-за укрытия сокращается на 1.
Растительные существа получают урон 2К6 (болевые повреждения).

Новые Заклинания

Лунный Свет (ВСП, белая магия): Ты можешь видеть в кромешной темноте. Зрительные ощущения такие же, как ночью, освещенной лунным светом. Как правило, в таком состоянии трудно различать цвета, небольшие детали, вроде структуры поверхности, или крохотные предметы. Брось ВСП + УТ (Лунный Свет). Эффект заклинания длится 1 час за каждый успех (по 1 ЕД за каждый). Ты можешь применить Лунный Свет на другого персонажа, стоимость в ЕД возрастает вдвое.

Изгнание Мертвых (ИНТ, белая магия): Этим заклинанием можно уничтожать призванную нежить. Потрать 2 ЕД и 2 ОД на проверку ИНТ + УТ (Изгнание Мертвых). Каждый успех немедленно уничтожает одного мертвеца Уровня НПС 1. Против нежити более высокого уровня нужно несколько успехов (например, для изгнания врага Уровня НПС 3 нужно 3 успеха).
Заклинание работает только против существ-слуг, которые уже были мертвы и поднялись как монстры, но не против вампиров или созданных ими слуг вроде гулей и выводков.

Ткач Заклинаний (АТЛ, белая магия): Ткач Заклинаний позволяет персонажу творить заклинания при помощи сложных телодвижений и почти хореографических фигур.
Когда ты творишь заклинание, основанное на ИНТ, ты можешь прибавить УТ (Ткач Заклинаний).

Яды

Яды можно купить на черном рынке или изготовить при помощи таланта Отравитель. В списке ниже указана цена яда на черном рынке. Количество успехов, необходимых для изготовления, указано в описании таланта Отравитель.

Простой боевой яд (5 гульденов): Наносится на легкий клинок Реакцией (1 ОД). Причиняет +1К6 урона, когда попадает в кровь. Неиспользованный яд пропадает к концу боя.

Липкий боевой яд (12 гульденов): Это особо стойкая субстанция, которую можно нанести даже на большие клинки. Яд также наносит +1К6 урона, но может быть применен на легкое рубящее оружие и дубинки.

Смертельный боевой яд (20 гульденов): Действует как простой боевой яд, но наносит 2К6 урона.

Яд для стрел (8 гульденов): Этот яд имеет такую консистенцию, держится даже на маленьких кончиках стрел. Его можно наносить на стрелу перед каждым выстрелом (легкое и тяжелое стрелковое оружие, реакция 1 ОД), он наносит +1К3 урона при ранении.

Ослабляющий яд (7 гульденов): Когда этот яд попадает в кровь, жертва теряет 1К6 пунктов ИНИ до конца боя, до минимума ИНИ 1. Эффекты нескольких порций не складываются.

Сонный яд (5 гульденов): Этот яд нельзя применять как боевой. Цель должна принять его с пищей или водой, ему требуется около часа, чтобы полностью подействовать. Каждая доза яда действует на 1К6 Уровней НПС, одновременно можно использовать до 3-х доз. Бросок выполняется, когда НПС принимают отравленную пищу.
Пример: Три дозы яда были добавлены в воду, которую пьют охранники. Когда яд попадает к ним внутрь, делается бросок 3К6. При результате 10 засыпает 6 охранников Уровня 1 и 2 охранника Уровня 2.
Низкоуровневые персонажи (Уровня 1-2) засыпают автоматически, более сильные (Уровня 3 и выше), а также Существа Ночи,

делают проверку СИЛ против сложности, равной броску К3 за дозу.
Пример: Чтобы отравить ведьму, 3 дозы яда подсыпали в ее обед. Сначала выполняется проверка, достаточно ли яда для усыпления. Игрок выбрасывает 6 на 3К6 - как раз хватает на ведьму с Уровнем НПС 6. Далее броском 3К6 вычисляется сила яда, получилось 7. Ведьма должна сделать проверку СИЛ (4+) и набрать хотя бы 7 успехов, чтобы не заснуть.
Спящие противники просыпаются, как только их атакуют. В первом раунде они действуют с ИНИ 1, в следующих со своей нормальной инициативой. Атака по спящему считается скрытой (бонус +2 для ближних атак).

Эпидемический яд (30 гульденов): Этот яд предназначен для уничтожения больших «популяций» низкоуровневых существ. Яд нужно принять внутрь с пищей или водой. Действие аналогично Сонному яду – можно скомбинировать до 3 доз, каждая действует на 1К6 Уровней НПС. Однако жертвы не засыпают, а падают замертво. Существа Уровня 3 и выше не подвержены этому яду.

Ранящий яд (30 гульденов): Довольно коварный боевой яд, которым могучие существа могут нанести огромный урон. Когда Ранящий яд попадает в кровь, жертва начинает получать 1К6 болевых повреждений в ИНИ 0. Затем К6 бросается снова, при выпадении 6-ки действие яда заканчивается. Эффекты нескольких доз не складываются. Однако, когда действие яда закончилось, жертва может быть отравлена снова.

Талант для приготовления ядов

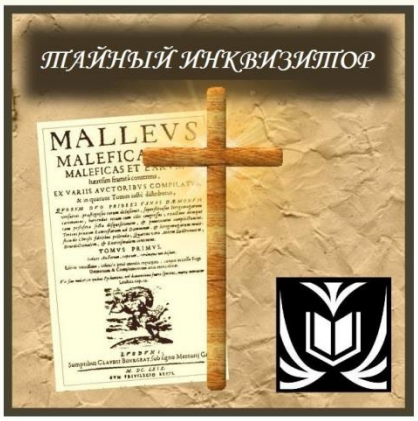
Отравитель (ИНТ): Ты знаешь рецепты особо сильных и дорогих ядов. Стоимость сырья уже учтена в твоем содержании. Изготовление требует 6 часов (нужна лаборатория!) и проверки ИНТ + ТУ (Отравитель). Запиши успехи и потрать на различные яды по своему усмотрению:
Простой боевой яд (1 успех)
Липкий боевой яд (2 успеха)
Смертельный боевой яд (3 успеха)
Яд для стрел (1 успех)
Ослабляющий яд (1 успех)
Сонный яд (1 успех)
Эпидемический яд (2 успеха)
Ранящий яд (3 успеха)
Другие персонажи тоже могут использовать эти яды!

[В дополнении этот талант принадлежит классу Секретный Агент, которого нет в русской версии. Возможность его изучения определяется ведущим.]

Бой верхом и паника

В боевой суматохе лошадь может убежать, особенно когда рядом грохочет огнестрельное оружие, а животное не привыкло к такому шуму. В зависимости от обстоятельств, ведущий может решить, что существует опасность паники ездового животного. Он определяет осложнение от 0 (небольшая опасность) до -5 (пушечный или мушкетный обстрел, высокая опасность). В ИНИ 0 всадник делает проверки АТЛ + УТ (Верховая Езда), на которую накладывается указанное осложнение.
Необходимое количество успехов зависит от животного и называется Значение Дисциплины. Боевой конь имеет Значение Дисциплины равное 2. Это значит, что нужно набрать 2 успеха, чтобы держать животное под контролем. Вьючное животное обладает параметром 4 – оно может сбежать даже во время погрузки!
Паникующая лошадь сбрасывает всадника (работает так же, как если лошадь погибает). Сброшенный всадник получает 2К6 повреждений от падения. Он может сократить это количество броском на АТЛ + УТ (Акробатика), каждый успех сокращает урон на 1.
[Эррата: Хотя в Главе 6 указано обратное, ездовая лошадь не дает всаднику бонусных Очков Действий]

Маркеры для игры



HeXXen 1730 – Jägerbogen 1

Имя

Класс

Подкласс

Особенности класса

Уровень персонажа

Статус

Инициатива (ИНИ)

ВСП+АТЛ

Лечение МЛ МЛ МЛ МЛ

Лечений за день первой помощью и магией ПП ПП

Единицы Здоровья (ЕЗ)

Портрет

Сила (СИЛ) + Атлетика (АТЛ) + Сноровка (СНР) = Единицы Мощи (ЕМ)

Восприятие (ВСП) + Интеллект (ИНТ) + Воля (ВОЛ) = Единицы Духа (ЕД)

Текущие ЕЗ

Текущие ЕМ

Текущие ЕД

Одежда/Броня ОД БР

Единицы Славы

Прочее

Список Талантов

	Атр	УА	УТ	Сум

	Атр	УА	УТ	Сум

HeXXen 1730 – Jägerbogen 2

Ресурс:

Ресурс:

Ресурс:

Ресурс:

Список Оружия

	Урон	ОД

Боевые Таланты

	Атр	УА	УП	Сум

Снаряжение / Заметки

Области влияния

Содержание

Имущество

Прочее

Рекомендации автора

Взаимодействие между игроками

Я считаю, что нет ничего тоскливее, чем тупое метание кубиков в бою. Игрок А начинает ход, бросает кубики на атаку, попадает или нет. Готово – следующий. Это определенно не современная ролевая игра.
Правила HeXXen придают большое значение коммуникации между игроками. Это особенно важно во время битвы. Необходимо тесное взаимодействие, чтобы выстоять против могущественных противников мира HeXXen. Основная идея этого взаимодействия взята из онлайн РПГ: каждый класс имеет свою роль в бою. Чтобы использовать этот подход с максимальной пользой, игроки должны общаться за игровым столом. Даже некоторые классовые таланты специально сделаны так, чтобы работать только в совместной игре.
Стандартные функции в бою это нанесение повреждений, защита, лечение и поддержка. В системе HeXXen, в принципе, можно закрепить эти функции за классами персонажей. Тем не менее – это важно – мы отнюдь не считаем, что каждый класс может выполнять только одну определенную роль.
При разработке классов персонажей и при последующих интенсивных тестах я старался дать каждому четко определенную функцию, но не ограничивая их слишком сильно. Отличный пример – Гвардеец. Он типичный защитник, поскольку может притягивать к себе врагов талантами Телохранитель и Вызов. Однако было бы скучно всегда использовать его только как мальчика для битья. При помощи талантов Мушкетер и Быстрая Смена Тактики он может быстро превратиться из защитника в атакующего.
Кроме того, разумеется, настольные ролевые игры состоят не только из сражений. Социальные взаимодействия как минимум так же важны. Социальная функция получения информации должна обязательно приниматься во внимание. Поэтому я попытался дать каждому классу четкий профиль и вне смертельных столкновений. Так, Гвардеец может добывать информацию из военных кругов посредством таланта Человек Гвардии. И конечно, этот талант, как и вообще предыстория Гвардейца, помогает персонажу быть живее и разностороннее.

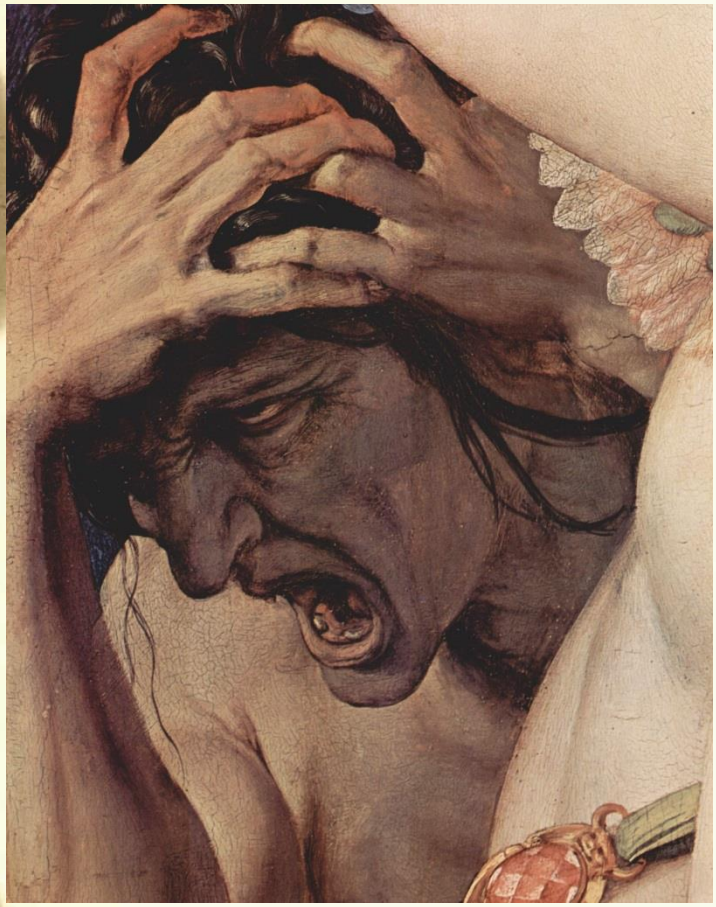
Как я вижу классы персонажей:

Гвардеец-отступник: Как уже сказано выше, Гвардеец – это важная опора для любой группы. Его основная функция защищать более слабых союзников, перетягивая противников на себя. При этом он может поменять роль на атакующего с помощью талантов Мушкетер и Быстрая Смена Тактики. В идеале Гвардейца поддерживает Алхимик, который лечит и укрепляет его зельями. Предыстория Гвардейца также дает интересные ролевые возможности.

Свободный Охотник: В бою этот класс должен наносить урон – столько, сколько возможно. Таланты Вооружен до Зубов и Атака Сзади дают ему хорошие бонусы к атакам. Обычно, Свободный Охотник носит только легкую или среднюю броню, поэтому у него достаточно ОД для нанесения двух или трех атак в раунд. В идеале его должен поддерживать Гвардеец, отвлекать на себя врагов, чтобы Охотник мог атаковать их в спину. Свободный охотник, вообще говоря, один из самых гибких классов. Адаптация позволяет ему изучить огромное количество интересных классовых талантов. Кроме того, Знание Улиц делает его важной фигурой в социальной ролевой игре. Гибкость приводит к тому, что Свободный Охотник стремится к максимально широкому набору атрибутов: Сила, Сноровка, Восприятие и Атлетика, а также желательна Воля, из-за чего этот класс универсален, не достигая максимум ни в одном атрибуте.

Мастер: Благодаря своему Личному Доспеху Мастер представляет серьезную угрозу. По атакующему потенциалу он на втором месте после Свободного Охотника. Кроме того, Мастер довольно забавный персонаж. Его гаджеты способствуют появлению замечательных игровых сцен, когда Мастер, к примеру, запрыгивает на крышу на Ракетном Двигателе и поджаривает летающих вокруг демонов из своего огнемета. При этом он обладает поддерживающими функциями, например, улучшая орудие и броню союзников, или помогая Алхимику готовить эликсиры быстрее.
Играющему за Мастера стоит смотреть на игру с определенной толикой юмора.

Тайный Инквизитор: Для меня это один из самых интересных и разнообразных классов, и важный двигатель для группы в придачу. Не только потому, что он со всем рвением стремится устроить крестовый поход добра против зла, но и потому что он имеет хорошие способности для поиска и наказания зла. Взгляд Сквозь Маску это мощнейшее оружие Инквизитора, вынуждающее его (и всю группу) использовать социальное взаимодействие, заниматься окружением и просто действовать «правильно». В бою Инквизитор тоже довольно полезен. Он может защищать группу при помощи Святой Ауры и наносить массированные атаки по Существам Ночи. И все же, его сила и ролевые преимущества лежат в плоскости социальной ролевой игры.



Рыцарь Ордена: Этот класс привносит психологизм в каждую группу через свой внутренний конфликт. Рыцари – это анахронизм, их время давно прошло. Тем не менее, они достигают больших успехов в борьбе против зла. В мире, который стремительно индустриализируется и механизируется, Рыцарь Ордена со своей волей, рвением и верой воплощает контрапункт. Его функции в игре понять тяжело. В бою он может выступать как защитник, но у него нет возможности удерживать на себе большое количество врагов. Вооруженный копьем и конем, он может наносить большой урон, но поскольку он, как правило, носит тяжелую броню и имеет мало ОД, количество его атак ограничено. Только посредством Очков Благословения он может преодолеть себя, либо получая 1 ОД за раунд, либо укрепляя свою брони с помощью Защиты Богов. Целых три таланта Рыцаря Ордена предназначены для того, чтобы генерировать как можно больше Очков Благословения.
Также он имеет явную функцию поддержки как лекаря и «страх-лекаря». Тем не менее, Рыцарь это класс, лишенный ясного определения - совершенно умышленно.

Алхимик: Этот класс преимущественно для поддержки, чем содействует взаимодействию за игровым столом. При помощи таланта Невзрачность он может оставаться несвязанным в битве, и поддерживать союзников своими эликсирами, достигая сильных эффектов посредством Мастера Эликсиров. Разумеется, в соответствии со своими целями. Между делом он может метать зажигательные и кислотные бомбы (что довольно весело). Становится сложно, когда Алхимик меняет ресурсы других классов при помощи Философского Камня. Необходимая для этого сыгранность ставит всех игроков перед серьезным вызовом. Тот, кто осваивает это, может называть себя мастером системы HeXXen.

Ресурс-менеджмент

Еще одна вещь, которая мне не нравится во многих ролевых системах, это бессилие против плохого результата броска. Почему случай должен иметь такое большое влияние? Почему должно быть невозможно, чтобы я сам мог определять свои вероятности?
Так появилась идея, что все игроки сами ответственны за свои ресурсы, - и используют их, когда сочтут нужным, после тщательного взвешивания. Ресурс-менеджмент, таким образом, является важным элементом системы HeXXen. Он начинается с ЕМ и ЕД. Их можно потратить, чтобы перебросить 1-3 кубика. Часто используется сразу 3 ЕМ/ЕД, чтобы максимально повысить вероятность получить хотя бы один успех после перебрасывания. Конечно, зачастую это работает криво, но тем не менее – уже наличие возможности самому решать, какой бросок более, а какой менее важен, предоставляет игроку определенное личное влияние. Слу-

чай уже не доминирует, важнее собственный расчет и конечно запас ресурсов.
Тщательный расчет вообще можно считать девизом. Есть шанс, что столкновение продлится всего несколько раундов – швыряй свои очки ресурсов! Ожидается длительный бой – будь внимательнее и бережливее! Эта базовая идея вынуждает игроков анализировать своих врагов и окружение. Им придется оценивать, как долго может длиться битва или стоит ли ждать еще одного сражения. В чем смысл быстро выигрывать первое, легкое, столкновение тратой всех очков, если в следующий битве придется встретиться с серьезной угрозой уже без ресурсов?
В системе правда есть одна загвоздка – как все время держать перед глазами актуальные ЕЗ, Ем и ЕД. Подобная проблема есть и в других ролевых системах, но в HeXXen она стоит более остро.
Мой совет - покерные фишки. Каждый игрок держит перед собой стопки красных фишек для ЕЗ, синих для ЕМ и черных для ЕД. Потратил ресурс – просто убери фишки!
Далее: ресурс-менеджмент не ограничивается ЕЗ, ЕМ и ЕД. Персонажи игроков могут получать другие очки при помощи некоторых талантов. Очки Благословения, Оружия, Улучшения, Мотивации – список длинный, но едва ли стоит ожидать, что все ресурсы будут в игре. В длинной кампании очки ресурсов буквально дорожают. Каждый класс генерирует от 1 до 2 различных ресурсов.
В среднем, четыре игрока могут иметь в обращении восемь различных пулов ресурсов. Большинство из них персонаж тратит на собственные действия. Некоторые, как например Очки Мотивации у Инквизитора, действуют на других персонажей.

Адаптация сложности

Внимательный читатель заметит, что в этой книге мы не даем рекомендаций об уровне персонажей игроков. Лично я считаю такую оценку в целом невозможной. Это сильно зависит т размера группы, ее состава и поведения игроков (Пауергейм или непринужденная игра), иначе трудно адекватно оценить, какой уровень необходим. Тут я рассчитываю на способность ведущего оценивать и приспосабливаться. Он создает приключение, проверяет параметры и способности противников, знает людей за игровым столом и, конечно, имеет свои предпочтения в игре.

Есть очень простой способ корректировать сложность. Если ведущий замечает, что противники слишком сильны, он может просто решить для себя считать успехи на кубиках только 5-ки и 6-ки, без 4-ок. Если враги слишком слабы перед лицом мощной группы охотников, можно дать им усиление и считать 3-ки на всех бросках за успехи.
Обычно игроки не очень любят, когда ведущий так манипулирует ходом игры (в этом случае почти все игроки думают одинаково). Поэтому я рекомендую ведущему по старой доброй традиции бросать все кубики за ширмой. Адаптация сложности тогда останется незамеченной – и все будут счастливы.

Критика и дискуссии

Если вам нравится игра HeXXen 1730 и вы хотите в любой форме обменяться мнениями, задать вопросы или провести метафизическую дискуссию, вы можете отправить электронное письмо автору или переводчику.
Мирко Бадер выражает готовность отвечать на все письма, по возможности, ему интересны ваши находки и предложения по изменению и улучшению игры, поэтому если вы знаете немецкий или английский языки, вы можете писать ему по адресу:
mbader@gmx.de
Кроме того, вы можете обратиться с вопросами и предложениями к переводчику, на любом из трех языков (русский, английский, немецкий), по адресу:
Evil.Emperor.Rex@gmail.com
Либо в личку на Имаджинарии:
http://imaginaria.ru/profile/Konstructor/

В 1730 году мир уже не тот, что был раньше. Смерть и разрушение расползлись из глубин земли, темных лесов и пылающей преисподней. Дьявол преобразил облик Земли. В его свите – вампиры, демоны, ведьмы, оборотни и многие другие страхи из ночных кошмаров!

Нечисть начала свой поход 90т лет назад. Посреди смуты большой европейской религиозной войны группа солдат случайно наткнулась на таинственное аббатство в Шварцвальде. Ничего не подозревая, они открыли врата в Ад и призвали архидемона Асмодея. Шторм пронесся по всему земному шару. Всюду, где пролетели призраки Черного Шторма, вампиры проснулись от многовекового сна, мстительные женщины превратились в настоящих ведьм, альбы вышли из туннелей в недрах земли.

Но за 90 лет после катастрофы выросло новое поколение людей. Сопротивление у них в крови. С детства они не знали ничего, кроме вечного сражения со злом. Теперь они идут с мечом в логово Существ Ночи, сражаются против темной угрозы с гремящими мушкетами, святым рвением и мужеством отчаянных.

Одни зовут их безумцами.
Другие называют их Теневыми Охотниками.

В HeXXen 1730 игроки берут на себя роли мужественных Теневых Охотников. Они выкуривают вампиров из руин. Несут огонь в дубравы отвратительных ведьм. Сопровождаемые едким дымом пистолей и мушкетов, баррикадируются в разрушенных башнях, чтобы сдерживать нежить, волну за волной.

HeXXen 1730 представляет собой смесь попкорн-ролевой игры с большим количество действия и элементами хоррора с разнообразными социальными возможностями в мире барокко. Плащ и шпага с налетом стимпанка, помещенные в частично историчный, но куда более темный, игровой мир. Специально разработанные для игры правила построены на простой и легко изучаемой механике.

Эта книга содержит все, что нужно ведущему и его игрокам.

Больше информации, новостей и бесплатных материалов для загрузки можно найти на сайте www.paninimania.wordpress.com (немецкая версия), http://rpg-news.ru (русская версия) и www.imaginaria.ru (профиль переводчика).

РУССКАЯ ВЕРСИЯ

Оригинальное издание © Мирко Бадер, 2014.
Перевод © Рекс Рекстон, 2017.